



EESTI MAAÜLIKOOL  
Põllumajandus- ja keskkonnainstituut

**Gerli Einala**

**ASUKOHAPÕHINE MÄNG JA LOODUSTURISM  
GEOPEITUSE KOGUKONNA NÄITEL**

**LOCATION-BASED GAME AND NATURE TOURISM ON THE  
EXAMPLE OF A GEOCACHING COMMUNITY**

Magistritöö

Loodusturismi õppekava

Juhendajad: Triin Kallas, MA

Marika Kose, Msc

Tartu 2021

Eesti Maaülikool Kreutzwaldi 1, Tartu 51014		Magistritöö lühikokkuvõte	
Autor: Gerli Einala		Õppekava: Loodusturism	
Pealkiri: Asukohapõhine mäng ja loodusturism geopeituse kogukonna näitel			
Lehekülgi: 79	Jooniseid: 20	Tabeleid: 6	Lisasid: 6
Osakond: Põllumajandus- ja keskkonnainstituut Uurimisvaldkond: Sotsiaalne geograafia S230, geograafia ja regionaaluuringud Juhendaja: MA Triin Kallas, Msc Marika Kose Kaitsmiskoht ja -aasta: Tartu, 2021			
<p>Tänapäeva inimesed otsivad ühe rohkem väljakutseid pakkuvaid tegevusi, millega oma vaba aega veeta. Looduskeskkondades viibimine parandab inimeste füüsilist ja vaimset tervist ning läbi erinevate tegevuste on võimalik väljuda argipäeva rutiinist.</p> <p>Koos tehnoloogia arenguga on asukohapõhised mängud levinud üle kogu maailma. Neist kõige tuntum on geopeitus, kus mängus osalejad kasutavad GPS signaalidega nutiseadmeid ja otsivad kaasmängijate poolt peidetud aardeid. Geopeituse mängijad loovad koos mängu sisu ja täiendavad olemasolevaid reegleid.</p> <p>Käesolev magistritöö uurib huvialaturismi näitena, kuidas kasutavad Eesti looduskeskkonda geopeituse mängijad. Töö autor soovib teada, millised on mängijate motivatsioonid oma hobiga tegelemiseks. Samuti soovitakse välja selgitada, milline on mängu mõju sotsiaal- ja looduskeskkonnale.</p> <p>Töö eesmärgist lähtuvalt koostati elektrooniline ankeetküsimustik ja viidi läbi fookusgrupi intervjuud. Tulemustest selgus, et geopeituse mäng mõjutab mängijaid positiivselt, pakkudes uusi kogemusi, teadmisi, isegi sõpru ning olla füüsiliselt aktiivne. Mängijad on teadlikud oma tegevuse mõjust looduskeskkonnale ja nad hoolitsevad selle eest, et peidetud aarded oleksid hooldatud ja võõraste eest kaitstud. Uuringu käigus pöörati tähelepanu ka kogukonna sisestele suhetele ja probleemidele, mis mõjutavad geopeituse mängu mainet. Mängijate jaoks oluline üksteisega arvestav ja mõistev suhtlemine ning tekkinud probleemide kiire lahendamine.</p>			
Märksõnad: geopeitus, huvialaturism, rekreatiivsed tegevused vabas õhus.			

Estonian University of Life Sciences Kreutzwaldi 1, Tartu 51014		Abstract of Master's Thesis	
Author: Gerli Einala		Specialty: Nature Tourism	
Title: Location-based game and nature tourism on the example of a geocaching community			
Pages: 79	Figures: 20	Labels: 6	Appendixes: 6
Department: Institute of Agricultural and Environmental Sciences Field of research: Social geography S230, Geography and regional research Supervisor: MA Triin Kallas, Msc Marika Kose Place and date: Tartu, 2021			
<p>Nowadays people are looking for the more challenging activities to spend their leisure time. Being in natural environments improves one's physical and mental health and all activities help to get out of everyday routine.</p> <p>With the development of technology, location-based games have spread all over the world. The best known of these is geocaching, where players use smart devices with GPS signals and search for treasures hidden by other players. Geocachers work together to create the game and supplement existing rules.</p> <p>This master's thesis examines how geocaching players use the Estonian natural environment as an example of special interest tourism. The author asks what are the motivations of the players to pursue their hobby. Another goal is to find out what is the impact of the game on the social and natural environment.</p> <p>The results showed that the game of geocaching has a positive effect on players, offering new experiences, knowledge, even friends, and being physically active. Players are aware of the impact of their activities on the natural environment and they make sure that hidden treasures are taken care of and protected from strangers. The study also looked at community relationships and issues that affect the reputation of the geocaching game. Communications also plays an important role for players to act as a community in a considerate and understanding way and to solve problems quickly.</p>			
Keywords: geocaching, special interest tourism, outdoor recreation activities.			

# SISUKORD

SISSEJUHATUS .....	5
1. TEOREETILINE ÜLEVAADE .....	7
1.1. Rekreatsioon ja vaba aeg .....	7
1.1.1. Huvialaturism .....	7
1.1.2. Vaba aja tegevused looduskeskkonnas .....	8
1.1.3. Loodusturism Eestis .....	11
1.2. Asukohapõhised mängud .....	13
1.2.1. Asukohapõhiste mängude ajalugu .....	15
1.2.2. Kirjakastimäng Dartmooris .....	15
1.3. Geopeitus .....	17
1.3.1. Mängureeglid .....	20
1.3.2. Aarde peitmine .....	23
1.3.3. Geopeituse kogukond .....	25
2. METOODIKA .....	29
2.1. Metoodika kirjeldus .....	29
2.2. Uuringu korraldus ja valim .....	29
3. TULEMUSED .....	31
3.1. Geopeituse mängija profiil .....	31
3.2. Mänguga alustamine .....	32
3.3. Geopeitus ja igapäevaelu .....	35
3.4. Mängimiseks soetatud vahendid .....	38
3.5. Veebikeskkonna kasutamine .....	40
3.6. Aarde peitmine .....	42
3.7. Mängu mõju loodusele ja sotsiaalsele keskkonnale .....	48
3.8. Geopeituse kogukond .....	52
4. ARUTELU .....	55
KOKKUVÕTE .....	58
KASUTATUD KIRJANDUS .....	60
LISAD .....	67
Lisa 1. Peidukoha raskusastmed .....	68
Lisa 2. Maastiku raskusastmed .....	69
Lisa 3. Aardekonteineri suurused .....	70
Lisa 4. Geopeituse aardedüübid .....	71
Lisa 5. Ankeetküsimustik .....	72
Lisa 6. Fookusgrupi küsimused .....	77

# SISSEJUHATUS

Looduses liikumine on järjest populaarsem, otsitakse uusi viise looduses viibimiseks ja tegutsemiseks. Loodusaladel viibivad turistid nadivad loodusega kokkupuutuvaid tegevusi ja soovivad uurida ning avastada uusi paiku, lisaks õppida ning panna ennast proovile (Kruja & Gjyzezi, 2011). Alates 1980. aastatest on muutunud turismitööstuses märgatavaks nähtuseks huvialaturism: reisimine konkreetse huvi või motivatsiooni tõttu. Inimesed soovivad oma vaba aega veeta huvitavalt ja mäng annab head võimalused argirutiinist väljumiseks. Asukohapõhiseid mängu tundi varemgi, kuid koos tehnoloogia arenguga on need väga kiirelt levinud üle kogu maailma. Kõige tuntumaks võib pidada geopeitust, mis on globaalne aardejaht. Geopeituse mängijad loovad koos mängu sisu, peites aardeid kohtadesse, mida nad soovivad kaaslastele tutvustada ja jagavad informatsiooni veebikeskkondades.

Alates 2001 aastast mängitakse Eestis geopeitust ning pea igapäevaselt lisandub uusi mängijad, kes soovivad oma vaba aega mängides veeta. 24. mai 2021 seisuga on Eestis peidetud 4225 aaret ning väga palju aardeid (2046) on juba arhiveeritud. Eelnevalt on Eestis geopeituse mängu uurinud Maire Link, kelle töö andis ülevaate, kuidas geopeituse mäng soodustab turismi Saaremaal. Mare Kalda on uurinud folkloristi perspektiivist, kuidas geopeituse veebilehekülje kasutajad loovad traditsioone ja jäädvustavad olulisi vaatamisväärsusi piltidel.

Käesolev magistr töö uurib, kuidas on seotud omavahel asukohapõhine mäng ja loodusturism geopeituse kogukonna näitel. Magistr töö teemast lähtuvalt soovib töö autor anda ülevaate, kuidas kasutavad Eesti looduse poolt pakutavaid hüvesid geopeituse mängijad. Sellest eesmärgist tulenevalt on püstitatud uurimisküsimused:

1. Kes on geopeituse mängija? Mis on mängija motivatsioon? Mida see neile annab?
2. Kuidas mängijad looduskeskkonda kasutavad? Kui teadlikud on nad oma tegevuse mõjust looduskeskkonnale?
3. Milline on mängu sotsiaalne mõju? Kas tuleb ette konflikte teiste mängijate või mängust mitte teadlike inimestega?

Uurimisküsimustele vastuste leidmiseks kasutatakse teaduskirjanduses avaldatud teemakohaseid allikaid ning kombineeritud uurimismeetodit. Kvantitatiivsete andmete

kogumiseks kasutas autor elektroonilist ankeetküsitlust ning kvalitatiivsete andmete kogumiseks poolstruktureeritud intervjuud.

Magistritöö koosneb neljast peatükist, mis jagunevad alapeatükkideks. Esmalt on kirjeldatud teoreetilist osa: rekreatiivseid tegevusi vabas õhus, huvialaturismi, loodusturismi Eestis ning asukohapõhiste mängude ajalugu ja geopeituse mängu põhimõtteid. Töö teises osas analüüsiti geopeituse mängijate vastuseid Lisas 5 ja 6 esitatud küsitlusankeetide alusel ning autor teeb omapoolsed järeldused ja ettepanekud.

Magistritööl on praktiline väärtus, kuna töö on seotud EMÜ ja TLÜ ühisprojektiga „Rekreatiivsete, sportlike ja turismitegevuse mõjud kaitsealadel: tegevuste, huvigruppide ja tegevuspaikade kaardistamine ning külastuskorralduslike soovitude väljatöötamine“.

Töö autor soovib tänada kõiki geopeituse mängijaid, kes olid valmis elektroonilisele ankeetküsimustikule vastama ja osalesid fookusgrupi intervjuudel. Eriline tänu juhendaja Triin Kallasele, motiveerimise ja heade nõuannete eest.

# 1. TEOREETILINE ÜLEVAADE

## 1.1. Rekreatsioon ja vaba aeg

Rekreatsioon on tegevus, millega inimesed tegelevad oma vabal ajal, et lõõgastuda või lõbutseda (Edginton jt, 1980). Rekreatsioon toimub inimese sisemisest motivatsioonist saavutada isiklik rahulolu, mitte väliste eesmärkide või preemiate lootuses. Rekreatsioon sõltub inimese mõttelaadist või suhtumisest. Tähtis ei ole mitte niivõrd see, mida inimene teeb, kui põhjus, miks ta just seda konkreetset tegevust eelistab. Oluline on tunne, mis tal tegevusest tekib, on või jääb – just see teeb tegevusest mitte lihtsalt tegevuse vaid rekreatsiooni (Torkildsen, 2005).

Krausi (1966) järgi kuulub rekreatsiooni valdkonda lai valik vaba aja tegevusi. Mitmesugused hobid ja harrastustegevused, sotsiaalsetes või huvigruppides osalemine on osa rekreatiivsest tegevusest (viidatud Veal, 2004). Pigrami (1983) sõnul loetakse rekreatsiooni vabatahtlikult toimuvaks tegevuseks, peamiselt lõbu pärast, mis toimub inimese vabal ajal (viidatud Veal, 2004). Rekreatsioon lõõgastab ja pakub vabanemist töö- ja muudest pingetest, mida saab nautida koos teiste osalejate või üksinda. Rekreatsiooni harrastajad võivad olla inimesed või inimeste grupid, kes osalevad kindlas tegevuses mõnel üksikul korral või sagedamini. Rekreatsioon võib olla eluaegne hobi ja kirg või ühekordne kordumatu elamus (Torkildsen, 2005). Kraus (2001) on defineerinud vaba aja (ingl *leisure*) järgmiselt: vaba aeg on osa inimese ajast, mis ei ole pühendatud otseselt tööle või tööga seotud kohustustele ega teistele perekondlikele kohustustele. Vaba aeg tähendab vabadust ja valikuvabadust ning traditsiooniliselt kasutatakse seda mitmel viisil, peamiselt isikliku enesetäienduse, lõõgastuse, lõbu või rahulike mõtiskluste tarbeks (viidatud Torkildsen, 2005). Rekreatsioon hõlmab palju erinevaid vaba aja veetmise võimalusi, nagu tegelemine spordiga, kunstiga ja enesetäiendusega.

### 1.1.1. Huvialaturism

Huvialaturism (ingl *special interest tourism*) on alates 1980. aastatest muutunud turismitööstuses ja turismi kirjanduses märgatavaks nähtuseks. Douglas, Douglas ja Derrett,

(2001), Weiler & Hall, (1992) on määratlenud huvialaturismi kui reisimise konkreetse huvi või motivatsiooni tõttu, mis traditsiooniliselt tõmbab ligi vähesel arvul turiste. Huvialaturismi kiire kasv tuleneb suurenevast nõudlusest sihipäraste tegevuste ja huvipõhiste reisi kogemuste järele (viidatud Ma jt, 2020).

Huvialaturisti motivatsiooni ja otsuste tegemise määrab eelkõige eriline huvi, keskendudes kas tegevusele, tegevustele ja sihtkohtadele. Huvialaturism on massiturismi vastand, keskendudes uutele turismivormidele, mis võivad rahuldada turistide ja võõrustajate vajadusi, sealhulgas maaturismi, seiklus- ja looduspõhist turismi, kultuuri- ja päranditurismi ning festivali- ja ürituste turismi (Trauer, 2006).

Opaschowski (2001) sõnul on turistidel soov kogeda vahetuid emotsioone, nad tahavad osta elamusi, mitte tooteid (viidatud Trauer, 2006). Loodusaladel viibivad turistid naudivad loodusega kokkupuutuvaid tegevusi ja soovivad uurida ning avastada uusi paiku, õppida ning ületada takistusi. Samuti soovivad turistid jagada oma kogemusi sõprade ja perega (Kruja & Gjyzezi, 2011). Wearing (2002) järgi otsib 21. sajandi turist uusi ja põnevaid reisimisvorme, trotsides massiturismi (viidatud Trauer, 2006).

### **1.1.2. Vaba aja tegevused looduskeskkonnas**

Õues vaba aja veetmine ja looduspõhine turism on tunnistatud üha olulisemaks loodusvarade kasutamise vormiks lääne ühiskondades. Vabas õhus vaba aja veetmist saab defineerida kui vaba aja veetmise tegevust, mis toimub õues linna- või maakeskkonnas (Jenkins & Pigram, 2004). Manning, 2011 ja Moore & Driver, (2005) uuringute järgi tähendab vabas õhus viibimine seda, et inimene tegeleb eelistatud tegevusega konkreetsetes looduskeskkonnas, mis tagavad soovitud kogemuse jaoks vajalikud tingimused (Bell jt, 2007). Linnastunud piirkondade elanikud saavad loodusaladel oma heaolu ja tervise eest hoolitseda (Sievänen jt, 2005). Inimesed tegelevad väljaspool kodu, looduses või haljasaladel tegevustega, mis neile rõõmu pakuvad (Tyrväinen jt, 2001). Bell (2007) järgi on vaba aja veetmise kohad alati olnud metsad, rannikud, järved ja jõed, mäed ja muud looduskaunid kohad (Bell jt, 2007). Metsad koos teiste looduslike aladega pakuvad keskkonda, kus inimesed saavad osaleda mitmesugustes puhketegevustes (Sievänen jt, 2009). Loodusturismi nõudlus on üha kasvav, sest järjest enam on neid inimesi, kes soovivad looduses oma vaba aega veeta (Tangeland & Aas, 2011). Turism



ja vaba aeg, eriti rekreatsioon vabas õhus, sõltuvad loodusvaradest ja keskkonnast (Sievänen jt, 2009).

Cassells ja Valentine (1992) jaotasid looduses viibimise tegevused kolme rühma:

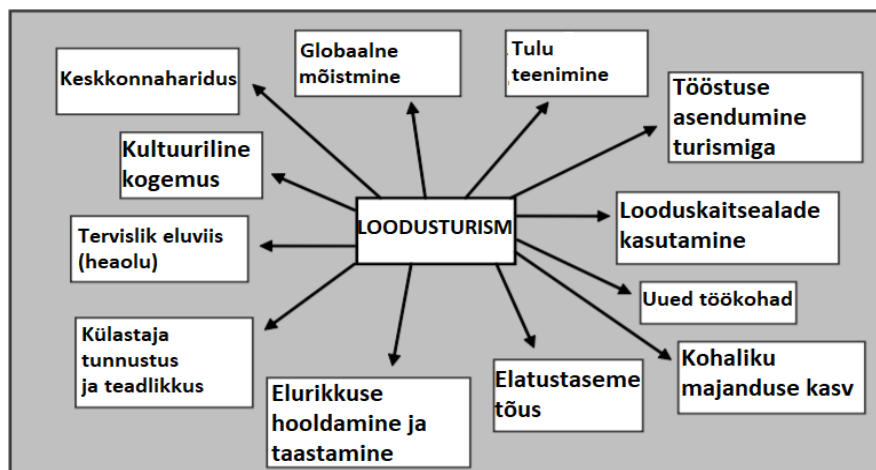
- loodusest sõltuvad tegevused, näiteks linnu- või loomavaatlus;
- tegevused, mida loodus täiustab, näiteks telkimine, inimesed eelistavad telkida pigem metsas kui karjääris;
- tegevused, mille puhul looduslik keskkond on juhuslik, näiteks kui inimene soovib ujuma minna, ei ole oluline, milline on veekogu, peaasi, et see ei oleks saastatud (Valentine, 1992).

UNWTO (ÜRO Rahvusvahelise Turismiorganisatsioon) loodusturismi definitsioon: "Loodusturism on turismi vorm, mille peamiseks motivatsiooniks on looduse vaatlemine ja väärtustamine" (Eesti loodusturismi pakkumise uuring, 2008). Kitsamas tähenduses hõlmab loodusturism (ingl *nature tourism*) kindlate loodusobjektide, näiteks lindude, taimede, kaitsealade jm vaatlemiseks, sealhulgas pildistamiseks korraldatavaid tuure. Laiemas tähenduses hõlmab looduspõhine turism (ingl *nature based tourism*) kogu turismi, mille peamiseks ressursiks on loodus: loodusvaatlused, vee- ja ratsamatkad, orienteerumismängud jms (Sotsiaalmajanduslik taust, 2013).

Inimesed saavad looduses vabalt valida koha, kus, millal ja kui kaua nad matkavad, sõltuvalt oma vajadustest, kas nad on üksi või koos kaaslastega. Metsad ja muud looduslikud paigad aitavad inimestel taastuda stressist ja väsimusest (Bell jt, 2007). Vabas õhus harrastatavad tegevused nagu õppimine, puhkus ja seiklus pakuvad paljudele inimestele olulist võimalust kogeda ökosüsteemide eeliseid, kuna tegevused toimuvad looduses ja sõltuvad otseselt või kaudselt looduskeskkonnast (Tangeland & Aas, 2011). Vaba aja tegevusi saab liigitada passiivseteks, näiteks istumine ja loodusvaadete nautimine. Teised looduskeskkonnas aset leidvad tegevused on aktiivsed, näiteks jalgsimatk, rattaga sõitmine, mägironimine, looduses õppimine ning lisaks erinevate ürituste ja festivalide külastamine (Bell jt, 2007). Neumeyer & Neumeyer (1958) järgi jaotatakse vaba aja tegevused tasuta või tasulisteks tegevusteks, mida tehakse oma lõbuks (viidatud Çay, 2015).

Bell, Tyrväinen, Sievänen, Pröbstl & Simpson (2007) koostatud joonis (Vt joonis 1) näitab, milline on loodusturismi mõju erinevatele huvigruppidele. Buckley (2001) sõnul mängivad turismi kogemuse määramisel üha olulisemat rolli sihtkoha loodusvarad (Bell jt, 2007). Vaba

ajal rekreatiivsetes tegevustes osalemine sisaldab nii tasulisi teenuseid, näiteks reisimine, toit, ööbimine, giidindus, kui ka tasuta ressursse, näiteks looduskaitsealade ja parkide külastamine. Seetõttu võivad loodusturismi tarbimist mõjutada ka paljud erinevad tegurid (Boman jt, 2013). Kõige nõutumad kogemused on loodusmaastike rahu ja vaikuse nautimine. Rahulikke loodusmaastikke otsitakse võimaluse korral kodu lähedalt, kuid üha enam võib neid leida ainult maapiirkondades ja linnade äärealadelt. Rahvarohkuse tajumine sõltub külastajate ootustest (Bell jt, 2007).



**Joonis 1.** Loodusturismist tulenev võimalik kasu (Bell jt, 2007) (autori kohandatud ja tõlgitud).

Seelandi (2002) sõnul on inimeste meelelahutuslikud motiivid erinevad ja erinevate kasutajate huvid põhjustavad sageli konflikte: näiteks võivad need, kes tahavad vaikselt ja looduslikus keskkonnas jalutama minna, tunda end häirituna teistest, kes tegelevad hobidega nagu ratsutamine ja mägirattasõit (Bell jt, 2007). Reisijad otsivad sihtkoha kohta enne otsuste tegemist teavet, kuna reisides on riskid suuremad kui muid tooteid ostes (Amaro jt, 2016). Holbrook & Hirschman (1982) järgi on traditsiooniliselt kogemust defineeritud kui isiklikku sündmust, millel on toodete ja teenuste tarbimisel emotsionaalne tähtsus (Neuhofer jt, 2012). Turismis on oluline arvestada piirkonna talumisvõimega, nii kohaliku taseme osas kogukonnale, kui ka külastajatele (Bell jt, 2007). Newsome (2002) sõnul peaks loodusturism aktiivselt kaasa aitama looduskaitsele ja kultuuripärandi säilimisele. Kui sellel alal lubatakse halveneda, kas majandamise puudumise tõttu või liigse ekspluateerimise kaudu, kaotab piirkond külastajate jaoks atraktiivsuse (Bell jt, 2007).

### 1.1.3. Loodusturism Eestis

Eesti looduskaitse arengukavas on kirjas, et loodusturism aitab kaasa looduse mitmekesisuse tutvustamisele (Looduskaitse arengukava aastani 2020). Eesti säästva arengu riikliku strateegia järgi on jätkusuutlik Eesti selline, kus on kindlustatud eestiliku kultuuriruumi püsimine, inimeste heaolu kasv, ühiskonna terviklikkus ja tasakaal loodusega. Ökoloogilise tasakaalu säilitamine Eesti looduses on jätkusuutlikkuse keskne tingimus (Strateegia "Säästev Eesti 21"). Ka loodusturismi pakkumise uuringus rõhutatakse, et Eesti looduskeskkond on maailmas ainulaadne, kuna on säilinud sood, rabad ja metsad. Jätkusuutlikkuse tagamiseks on oluline, et loodusturismi pakkumine oleks koordineeritud ja kontrollitud, looduskaitsealadel piiratud või hajutatud (Eesti loodusturismi pakkumise uuring, 2008).

Loodusturismi edendamiseks on rajatud loodusesse tugistruktuure, mille moodustavad infoviidad, -punktid, -tahvlid ja -keskused, loodusrajad ning muud rajatised: laudteed ja vaatetornid (Looduskaitse arengukava aastani 2020). Loodusturismi korraldavad Eestis suures osas Riigimetsa Majandamise Keskus, turismiteenusepakkujad ja kohalikud omavalitsused (Sotsiaalmajanduslik taust, 2013). Riigimetsa Majandamise Keskuse hoole all on ligi 30% Eestist, kuhu on rajatud 3100 km puhkamise ja liikumise võimalusega tähistatud õppe- ja matkaradu. Loodusrajad on varustatud antud koha loodusväärtusi tutvustavate ning looduses käitumise juhiseid sisaldavate infotahvlitega (Riigimetsa Majandamise Keskus 2020). Loodus- ja matkaradade eesmärk on võimaldada vaba aja veetmise võimalusi ja loodusega omal käel tutvumist selleks ettevalmistatud kohtades. Lisaks on võimalik seeläbi reguleerida loodusele avalduvat külastuskoormust, elupaikade häirimist, tallamist ja prahistamist. Looduskaitsealadel hooldatud liikumisteed, ööbimis- ja lõkkekohad ning prügikastid võimaldavad looduspuhkust kõikidele inimestele (Sepp & Lõhmus, 2019).

Looduskaitseseaduse paragrahv 2 järgi kaitstakse loodust säilitamise seisukohalt oluliste alade kasutamise piiramisega. Eesti maismaast ja siseveekogudest on kaitse all 20,5% (sellest maismaa 19,4%), territoriaalmerest 27,2% (Sirel & Pille, 2020). Kuigi looduskaitse peamine eesmärk on looduslike koosluste säilitamine ja kaitsmine, suureneb külastajate teadlikkus piirkonna looduskaitsest ning meelitab piirkonda veelgi rohkem külastajaid (Kajala jt, 2004). Kaitsealadel viibimisel tuleb arvestada vastava ala kaitse-eeskirjaga, mille alusel on määratud ala liikumispiirangud (Igaüheõigus ehk käitumisest looduses). Päikesetõusust loojanguni on kaitsealal paiknevad või kaitstava loodusobjekti juurde viivad teed ja rajad kõigile avatud.

Kaitsealadel on keelatud telkida, teha lõket ja korraldada üritusi selleks ettevalmistamata ning tähistamata kohtades (Poom & Sepp, 2019).

20. sajandil võeti mõistena kasutusele "igaüheõigus" loodusturismi korraldamiseks. Eesti looduses viibivad igaüheõiguse alusel aktiivselt ja eri eesmärkidel nii siinsed elanikud kui ka välituristid (Sepp & Lõhmus, 2019). Eestis on loodus- ja kultuurmaastikul lubatud liikuda jalgsi, jalgrattal, suuskadel, paadiga või ratsa. Piiramata ja tähistamata eramaal võib liikuda igal ajal, kui omanik seda suuliselt ei keela. Eesti loodusvarad ja -ressursid on rahvuslik rikkus. Igaüheõigused tagavad igale inimesele võimaluse looduskeskkonnas viibida, soodustades keskkonnahoidlikku ja tervislikku vaba aja veetmist. Igaüheõigus tagab ligipääsu looduskeskkonnale, võimaldades erinevaid tegevusi, alates matkamisest, suusatamisest, jalgrattasõidust, ujumisest, süsta- ja kanuumatkadest ning lõpetades piknikupidamise, kalapüügi ja seente-marjade korjamisega (Keskkonnaseadustiku üldosa, 2017).

Keskkonnaseadustiku üldosa seadus paragrahv 32 punkt 2 järgi on võõral maatükil viibimine lubatud, kui omanik ei ole maatükki piiranud või tähistanud viisil, millest ilmneb maaomaniku tahe keelata võõrastel maatükil viibimise. Looduses liikudes ei ole enamasti võimalik täpselt mõista, kelle maatükil viibitakse kuna kinnisasjad on üldjuhul tähistamata. Paragrahv 33 punkt 1 järgi võib kasutada igaüks seadustes sätestatud ulatuses avalikult kasutatavaid teid ja erateid. Maaomanik ei või keelata eratee ega raja kasutamist jalgsi, jalgrattaga ega selle sarnasel viisil liikumiseks, kui kasutus põhineb väljakujunenud taval ega ole maaomanikule koormav (Keskkonnaseadustiku üldosa, 2017).

Eesti loodus on kõigi inimeste rahvuslik ühisvara ning igaühel on õigus osa saada looduse poolt pakutavatest hüvedest. Avalikult kasutatavatel maastikel on oluline osa kultuuri, identiteedi ja ühtekuuluvustunde kujundamisel (Sepp & Lõhmus, 2019). Looduses viibides peavad kõik inimesed käituma heaperemehelikult, hoides loodust puhtana ja sellisena nagu see oli enne nende külastuskäiku. Eesti looduslad pakuvad inimestele võimalust olla füüsiliselt aktiivne, ammutada positiivseid elamusi, uusi teadmisi ning lõõgastuda ja vaimselt taastuda.

Aastal 2020 koroonapandeemiast tingitud reisi piirangud tõid RMK külastustaristule 2,9 miljonit külastust (Riigimetsa Majandamise Keskus, 2020). Aastal 2020 Turu-uuringute AS poolt läbi viidud uuringu järgi külastas viimase 12 kuu jooksul looduskeskkonda 86% elanikest. Eesti looduses viibijad on kõige enam rahul võimalustega liikuda loodus- ja matkaradadel omal

käel (Eesti elanike keskkonnateadlikkuse uuring, 2020). Küllastajate looduses viibimise viisid olenevad paljudest asjaoludest, nagu vanus ja tervis, tööst vaba ning lastega veedetav aeg, lisaks maastike muutused ja juurdepääs loodusaladele (Sepp & Lõhmus, 2019). Rekreatiivsed harjumused on väga pikkade traditsioonidega. Paljud inimesed käivad vaba aega veetmas seal, kus nad lapsena on harjunud käima, aga lapsena käisid nad seal, kus nende vanemad olid harjunud käima (Reimann & Kuresoo, 2010).

Loodusalad pakuvad inimestele võimalust veeta oma vaba aega füüsiliselt aktiivselt või lõõgastudes ja vaimselt taastudes. Mõlemal juhul on võimalik saada positiivseid elamusi ja teadmisi (Orru jt, 2019). Eesti loodusturismi pakkumise uuringu järgi on suurenenud selliste tegevuste osakaal, mida viiakse läbi küll looduses, aga kus loodusel endal on teisejärguline roll (Eesti loodusturismi pakkumise uuring, 2008). Tänapäeva inimeste peamine vaba aja veetmine on seotud looduslike alade külastamisega. Inimeste motivatsiooniks on looduse kogemine või looduspõhiste tegevustega tegelemine (Lundmark & Müller, 2010). Looduses viibimine aitab kaasa paremale tervisele, suureneb kehaline aktiivsus ja rohealadel liikumine vähendab stressi (Orru, Lang & Orru, 2019). Inimesed soovivad looduses viibides looduse nautimise kõrval teha midagi aktiivset ja saada oma mõtted eemale argimuredest. Aktiivne puhkus looduses, mis hõlmab mitmesuguseid spordi- ja seiklustegevusi, mõjub positiivselt inimeste tervisele ja heaolule (Newsome & Hughes, 2018).

## **1.2. Asukohapõhised mängud**

Asukohapõhiseks nimetatakse mängutüüpe, mille puhul mängu kulg ja edenemine on seotud mängija asukohaga ruumis. Need võivad osaliselt kulgeda virtuaalses maailmas, kuid vähemalt osaliselt peab mängija liikuma ühest punktist teise füüsilises ruumis. Asukohapõhised mängud laiendavad virtuaalset mängukogemust reaalsesse maailma, kaasates mängija keskkonna aspekte mängusüsteemi (Neustaedter jt, 2013). Asukohapõhiste mängude reaalne maailm on linnad, tänavad, pargid ja muud avalikud keskkonnad, kus mängus osaleja täidab mängus etteantud ülesandeid. Asukohapõhiseid mängu liigitatakse kas liitreaalsuse (ingl *augmented reality*) või segareaalsuse (ingl *mixed reality*) tüüpi mängudeks, kuna need toimuvad füüsilises maailmas, ent täiendavad seda digitaalse informatsiooni abil (Laas, 2017).

Nicklas (2001) on jaganud asukohapõhised mängud kolme kategooriasse:

- mobiilmängud, millele puhul on vaja täpseid asukohaandmeid;
- asukohapõhised mängud, mida saab mängida kõikjal ja mille puhul on vajalik täpne GPS-signaal;
- ruumisesed mängud, mis käivituvad reaalse maailma asukoha tuvastamisel ja, mida mängitakse tavaliselt väikestel siseruumi aladel (viidatud Laato jt, 2020).

Nauhofer (2012) uurimuse järgi kliendi kogemused muutuvad, kuna tänapäeva tarbijad mängivad aktiivset rolli oma kogemuste loomisel ja kasutavad üha rohkem tehnoloogiat vahendeid oma kogemuste jagamisel (Neuhofer jt, 2012). Meyer ja Schwager (2007) järgi hõlmab kliendikogemus (ingl *customer experience*) kõiki külgi, mida teenusepakkuja pakub: kvaliteeti, reklaami, toote ja teenuse välimust ja funktsioone ning lisaks kasutamise lihtsust ja usaldusväärsust. Mäng peab olema motiveeriv, et mängijal püsiks huvi ja ta püstatab endale eesmärgi, mida asub täitma (Deterding, 2012). Mängija motivatsioon sõltub sellest, milline on mängu ülesehitus, alates mängust sisust, muusikast ja graafikast, aga ka välistest teguritest nagu sotsiaalsed suhted, mis toimuvad mängu ümber (Laato jt, 2020). Mõned mängud, näiteks geopeitus, on mängijate ühistöö, kuna nad loovad koos mängusisu vastavalt etteantud reeglitele. Nad jagavad oma kogemusi teiste mängijatega, loovad ühiseid üritusi ning täiustavad niiviisi olemasolevat mängu (Neuhofer jt, 2012).

Asukohapõhised mängud edendavad mängija liikumisharjumusi ja uute kohtade avastamine suurendab geograafilisi teadmisi, pakudes lisaks uusi kogemusi (Gram-Hansen, 2009). Lisaks motiveerib mängimine muutma oma käitumist tervislikumaks ja suurendab seeläbi nii vaimset kui füüsilist heaolu (Ihamäki & Heljakka, 2017). Mängud arendavad mängijate sotsiaalset aktiivsust, mõjutades seeläbi mängija psühholoogilist heaolu ja võivad lisaks meelelahutusele edastada turismiinfot (Weber, 2017). Mängudel on märkimisväärne mõju ka mängijate suhtlusringkondadele, sõprussuhete loomisele ja lõbusale seltskondlikule tegevusele (Laato jt, 2020). J. Huizinga (2004, lk 15) on mängu mõiste defineerinud: "Mäng on teatud kindlates ajapiirides ja ruumis toimuv vabatahtlik tegevus, mis on seotud kindlate reeglite, pinge ja rõõmuga. Mängu teadvustatakse "teisiti olevana" võrreldes reaaleluga." Siiski on mängul üldiselt kalduvus püsima jääda ka pärast mängu lõppu, mõjutades seeläbi mängija elustiili (Ihamäki, 2015). Asukohapõhiste mängude mängimine hõlbustab mängija sotsiaalset

suhtlemist reaalses maailmas, kuna on võimalikud mängijate spontaansed või planeeritud kohtumised.

### **1.2.1. Asukohapõhiste mängude ajalugu**

Geopeituse ametliku blogi artikkel “Asukohapõhiste mängude ajaloost” läheb ajas kaugele tagasi ja seostab asukohapõhised mängud rajaleidmisega iidsetel aegadel. Inimesed oskasid juba ammu kasutada tee leidmisel füüsilisi orientiire, aga ka tähti ja tähtkujusid, et arvutada kauguseid ja vahemaid. Juba aastal 200 e.Kr suutis Eratosthenes vaatluse ja matemaatika abil täpselt määrata maa ümbermõõdu. Rajaleidmine on samm edasi pelgast vaatlusest: selle abil said inimesed oma teekonda paremini planeerida, märkide ja juhiste lisamise ning piltide ja sõnade abil oli võimalik neid suunata erinevatesse paikadesse (Geocaching through the ages, 2020).

Asukohapõhised mängud hakkasid tänapäevases tähenduses hoogu saama, kui tekkis orienteerumine, mis sai alguse Rootsist 19. sajandi lõpus. Sõjaliseks otstarbeks välja töötatud orienteerumine tähendas algselt lihtsalt tundmatu maa ületamist kaardi ja kompassi abil. Kompasside laiemal levikuga kasvas mängu populaarsus ja orienteerumine levis lõpuks kogu Euroopas. Orienteerumine on väga organiseeritud mäng, millel on erinevad juhtorganid ja isegi koht maailmamängudel.

Umbes orienteerumisega samal ajal sai alguse geopeituse otsene eellane, kirjakastimäng (ingl *letterboxing*). Geocaching.com loeb geopeituse algusajaks 2000. aastat, kui peideti esimene aare USAs. Inglaste letterboxing’ul on geopeitusega väga palju ühiseid jooni — ainsaks suureks erinevuseks on GPS-tehnoloogia kasutamine, mida 150 aastat varem ei olnud.

### **1.2.2. Kirjakastimäng Dartmooris**

Dartmoor on Edela-Inglismaal Cornwalli poolsaarel Devoni krahvkonnas asuv piirkond, mille graniidist aluspõhi on peamiselt kaetud nõmmega. Dartmoorile on iseloomulikud metsatud künkad, turbarabad ja sood. Seal on Suurbritannia saare kõige pehmem kliima, väga palju sademeid: vihma sajab 200 päeval aastast. Sealne maastik ei ole matkaja jaoks kindlasti mugav teekond, sest sageli tuleb liikuda “pokult pokule” (Sandles, 2016). 18. sajandil hakkasid

ettevõtlikumad kohalikud pakkuma giiditeenust: hea tasu eest juhata tud ohutumat teed läbi soode. 1850ndatel tähendas kirjakastimängu sünnikoha Cranmere Pooli külastamine 16 miili pikkust matka raba südamesse, mis kujunes külastajate hulgas üllatavalt populaarseks vaba aja veetmise vormiks. Matkajate ühing (ingl *Rambler Association*) andis välja sertifikaati (Vt joonis 2), mis tõendas, et külastaja oli tõepoolest selle teekonna läbinud koos lähtepunkti nime, kuupäeva ja kellaajaga (Sandles, 2016).



**Joonis 2.** Matkajate ühingu (*Rambler Association*) välja antud sertifikaat (Sandles, 2016).

Kirjakastimängu algus on dateeritud aastasse 1854, kui üks kohalik giid James Perrott peitis kivikuhila alla suure klaaspurgi, et selle leidnud rändajad saaksid sinna jätta oma visiitkaarte. Mängu arenedes asendusid nimekaardid postkaartidega, tekkisid külalisraamatud ning erilised templid, millega külastajad said oma külastust fikseerida. Postkastide asukohad määrati vihjete abil: leitud kirjakastis peitus vihje järgmiste kohta. Dartmoori puudeta maastikul on peidukohtadeks enamasti suuremate kivide alused ning leidmiseks tuleb lahendada ka keerulisemaid mõtlemisülesandeid lisaks kompassiga navigeerimisele, näiteks triangulatsiooni asukoha määramiseks. Esimene massiivne kivist “postkast” pandi paika 1912. aastal ja seisab oma asukohas tänaseni, ehkki sai 2. maailmasõjas mürsutabamuse ning on läbi teinud mitu remonti. Külalisraamat annab tunnistust, et näiteks aastal 1908 on oma külastuse kirja pannud 1741 leidjat. Prints Edwardsi külastuse järel 1921. aastal läks külalisraamat aga kaduma, mis sai ajakirjanduses rohkelt kajastusi ning pandi süüks autogrammikättidele, kuni selgus, et peitja oli ise selle lehekülje raamatust eemaldanud. Külalisraamatute kogu asub täna Plymouthi muuseumis (Sandles, 2016).



Kirjakastimängul on palju sarnasusi geopeitusega: võistlus selle peale, kes leiab uue aarde esimesena ja saab lüüa esimese templi puhtasse külalisraamatusse, pahandused mängijatega, kes ei hooli reeglitest või lähevad liialt hasarti (näiteks võtavad kaasa järgmise postkasti vihje, et teised seda ei leiaks) jpm. Osaliselt on mängud segunenud (geopeituses on samuti üks aarde tüüpe kirjakastiaare), kuid vähemalt Dartmooris jätkub mäng endisel moel: kord aastas avaldatakse vihjete raamat, mis tuleb osta £10 eest, kuid isegi see ei sisalda infot kõigi piirkonnas asuva rohkem kui 3000 kirjakasti kohta. Ülejäänud aarete kohta saab vihjeid koguda spetsiaalsete heategevuslike ürituste käigus või suust-suhu meetodil (Womersley, 2020). Tuhandel matkajatel üle maailma leidub kodus Cranmere templiga postkaarte: kombeks on kasti jätta enesele adresseeritud postkaart, mille järgmine külastaja kaasa võtab ning oma kodukohast posti paneb (Sandles, 2016). Kirjakastimäng levis ajapikku üle kogu Ühendkuningriigi ning pärast seda, kui 1998 avaldati artikkel Smithsonian Magazine'is, hakkas hobi levima ka USAs.

### 1.3. Geopeitus

Geopeitus on globaalne aardejaht, mis hõlmab teiste osalejate peidetud aarete otsimist kohtadest, mida peitjad soovivad kaasmängijatele tutvustada. Nendeks kohtadeks võivad olla looduskaunid maastikud, huvitavad ehitised, kuulsad vaatamisväärsused, ajaloolised paigad või varjatud, ligipääsmatud kohad. Geopeitust mängib enam kui pool miljonit geopeiturit kogu maailmas. Geocaching.com andmetel mängitakse geopeitust 191 riigis (ka Antarktika mandril) ja maailmas on juba üle kolme miljoni peidetud aarde. Geopeitus.ee andmetel on Eestis peidetud üle 4200 aarde ning aarete hulk suureneb vastavalt uute mängijate lisandumisele ja nende aktiivsusele (Geopeitus.ee, 2021).

Geopeitus sai alguse 5. mail 2000, kui kõrvaldati tsiviilkasutusest GPS-i täpsuse n-ö segajad ja asukohta sai määrata sadade meetrite asemel mõne meetrise täpsusega, mille järel tekkisid paljud erinevad GPSiga seonduvad orienteerumismängud, nende seas ka geopeitus (Einama, 2005). Esimeseks dokumentaalselt tõestatud geopeituse aardeks loetakse USA-s Oregoni osariigis elektroonika- ja tarkvarainsener Dave Ulmeri poolt 3. mail 2000 peidetud aaret. Dave Ulmer peitis ämbri pisasjadega Beaver Creek'i metsa ja postitas ämbri koordinaadid *Useneti* gruppi, kus teised *Useneti* rühmaliikmed märkisid koordinaadid ja läksid ämbrit otsima (Gram-

Hansen, 2009). Peidetud aare leiti järgmisel päeval, kuid logiteade kirjutati alles teisel leidmisel 6. mail. Alates sellest, kui esimene geopeituse aare peideti, on see hobi kogunud palju populaarsust (O'Hara, 2008). Eesti geopeitus.ee kodulehe andmetel peideti esimene aare Eestis 10. veebruaril 2001 aastal Enn ja Hannes Veenpere poolt Valgamaale, Helme alevikku ja aare on tänaseni aktiivne ja leitav. Tänavu, 10. veebruaril 2021, tähistati 20 aasta möödumist esimese geopeituse aarde peitmist Eestis (Geopeitus.ee, 2021).

Mängijad saavad geopeitust mängida igal ajal ja igal pool, olenemata ilmast ja hooajast. Geopeitus ühendab endas tänapäeva tehnoloogiat, vaba aja veetmise võimalusi ja inimesi mitmel viisil (Ihamäki, 2015). Enamus mängijaid hakkavad geopeitust oma igapäevaellu tooma ning ületavad piirid mängu ja mittemängu vahel. Olulist rolli omab ka mängijatest kujunev kogukond, ollakse üksteise tegemistega kursis ja korraldatakse ühiseid üritusi. Geopeituse mängu korral on otsimise rõõm otsimises endas ja aarete uurimises, mõistatuste lahendamine ja jaht on tegevused, mida tehakse reaalses maailmas (Pääsuke & Jõõts, 2004). Internetis toimuvat saab jälgida virtuaalkeskkondades *Geopeitus.ee* ja *Geocaching.com*, kuhu tuleb enda kasutaja registreerida ning edaspidi kasutajanime ja parooliga siseneda.

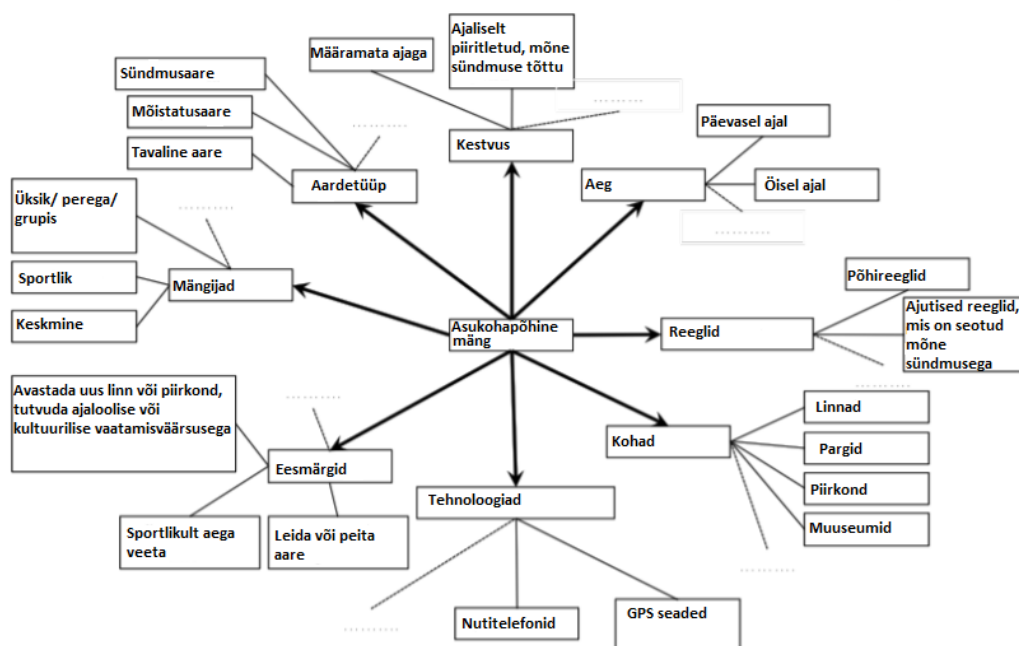
O'Hara (2008) kohaselt on geopeituse mängijate viis peamist motivatsiooni järgmised:

- võimalus kodust väljuda ja kõndida - eesmärgitunne motiveerib osalejaid kõndima ja olema füüsiliselt aktiivne, mängija peamine kogemus on aardeni jõudmine;
- uurida ja avastada uusi paiku - aarete peidukohad asuvad kohtades, mis on looduslikult kaunid või seotud mõne olulise vaatamisväärsusega ning otsimisel avastavad osalejad uusi paiku, kuhu nad muidu ei satuks;
- koguda aardeid - geopeituse veebilehed peavad arvestust kõigi aarete kohta, mida mängijad on leidnud. Aarete "kogumine" näitab, mida mängija on mängus saavutanud. Kui aare jääb leidmata, on ka sellest võimalik internetis teada anda, et "ei leidnud";
- võistelda, kes leiab aarde kõige kiiremini - olla esimene, kes leiab üles äsja avaldatud aarde on geopeiturite seas väga oluline, millega pälvitakse kaasmängijate tunnustus;
- panna ennast proovile uutes väljakutsetes - proovida uusi asju asju ning ennast ületada. Mängus on alati võimalus uuesti proovida, kui esimene kord ei õnnestunud (O'Hara, 2008).

Geopeitust saab mängida nii individuaalselt kui kollektiivselt, mängijatel on võimalus valida, kas nad soovivad kaasmängijatega kokku saada või mitte. Kogu mängualane suhtlus ja igapäevane mängukordade ülevaade on kogukonnale kättesaadav (Ihamäki, 2015). Geopeituse mängus

sõltub iga mängija tegevus teistest, sest geopeiturid hoolitsevad koos selle eest, et mäng kestaks ja jätkuks aardeid, mida otsida, ning et need oleksid heas korras nii oma peidukohas kui ka veebilehtedel (Kalda, 2019). Aarde leidmisel peab täitma aarde juures olevat logiraamatut, kirjutades logikande leidmise kohta ning mitte leidmisel sellest interneti keskkonnas teada andma. Iga mängija märgib logiraamatus oma kasutajanime või mängijate nimed, kellega koos mängitakse ja kuupäeva, millal ta aarde leidis (Ihamäki, 2015).

Boulaire ja Hervet (2012) on koostanud geopeituse mängu kohta joonise (Vt joonis 3), millises keskkonnas on võimalik geopeitust mängida (üksi või seltskond, pere), kasutades erinevaid tehnoloogiaid (GPS, nutitelefon), näidates, et mängijad saavad seda mängida nii individuaalselt kui ka kollektiivselt, nii pika aja vältel, kas päevasel ajal või öhtusel ajal. Samuti tõid nad välja kohad, kus geopeitust mängitakse (linn, park, muuseum, asula, mets) ja mis on geopeitusele kohane (standardne mäng, kohandatud kultuurilisel- või ürituse eesmärgil). Nagu igal teisel mängul on ka geopeitusel reeglid, mis on kõikidele mängijatale kohustuslikud (Boulaire & Hervet, 2012).



**Joonis 3.** Geopeituse potentsiaal turismis (Boulaire & Hervet, 2012) (Autori kohandatud ja tõlgitud).

Geopeiturid kasutavad GPS-signaaliga nutiseadmeid, mis aitavad määrata mängija ja aarde asukoha (Boulaire & Hervet, 2012). Nagu asukohapõhisele mängule omane, toimub suur osa geopeituse mängust looduses. Geopeituse aarded asuvad peitja poolt määratud koordinaatidel,

mida teised mängijad otsivad. Geopeituse aarded ei ole väärtuslikud, mängu põnevus peitub koordinaatide järgi õige koha ära arvamises ning peidukoha leidmises (Pääsuke & Jõots, 2004).

Ka Eestis on võimalik geopeitust harrastada erinevate turismiteenusepakkujate juures. Eesti Vabaõhumuuseumis, kuhu mängija Laur on peitnud 2016. aastal mõistatusaarde, mis koosneb kuuest vahepunktist. Aarde raskusaste on määratletud järgmiselt: peidukoht 2.0 ja maastik 2.5, aarde suurus on suur, ehk kõige suurem võimalikest geopeituse aaretest (Geopeitus.ee, 2021). Pärnumaale, Jõulumäe tervisespordi keskuse metsa, on rajatud spetsiaalne geopeituse aarete otsimise treeningrada, kus on võimalik geopeitust harrastada (Jõulumäe tervisespordi keskus). Leedri talu Läänemaal pakub võimalust sõita paadiga Noarootsi saarele ja leida sealt kolm aaret, lisaks tutvustakse ka kohalikku maaelu (Geopeitus avasta Noarootsi). RMK korraldab koostöös geopeituse kogukonnaga looduskaitse 110. sünnipäevaks üle-eestilise aarete seeria „Tähista looduskaitse 110. sünnipäeva ja mängi geopeitust rahvusparkides“. Kõigis kuues rahvusparkis on põnevaid lugusid ja huvitavaid fakte rahvusparkide ajaloost ning loodusväärtustest, mida läbi geopeituse mängu tutvustatakse (Geopeitus rahvusparkides).

Vahel nimetatakse geopeituseks ka lühiajalisi aardejahi-mänge, mida korraldatakse turismiettevõtetes firmaürituste või festivalide raames. Seto Folgi alal on avatud festivali ajaks Seto Geopeituse aarded, millega soovitakse koha ajaloo ning looduse kohta huvitavaid fakte leidjale teada anda (Seto Geopeitus). Viikingite küla pakub gruppidele tasulise teenusena mängida 2-2,5 tunni jooksul geopeitust (Viikingite küla). Need lühiajalised mängud ei ole samas tähenduses geopeitusega. Antud töös kajastatakse neid aardeid, mis on püsivad ja mida geopeituse mängijad saavad otsida kahe veebilehe vahendusel endale sobival ajal.

### **1.3.1. Mängureeglid**

Mäng erineb tavalisest elust koha ja kestuse poolest. Iga mäng toimub oma mänguruumis, kus valitseb tingimatu kord (Huizinga, 2004). Geopeituse mängimine on vabatahtlik ja demokraatlik, kuid nagu iga mängu puhul, tuleb järgida mängureegleid (Kalda, 2014). Mängureeglid on tingimata kohustavad ja kaheldamatud kõigile mängijatele. Samuti loovad mängud pinget, mis paneb mängija võimed proovile: kehalise vastupidavuse, leidlikkuse, julguse, visaduse ja vaimujõu (Huizinga, 2004).

Igasuguse võistluse alguses on mäng, s.t. kokkulepe teha kindlate reeglite järgi, kindlas vormis, kindlaksmääratud ajal ja kohas midagi, mis lahendab pinge ja jääb väljaspoole tavalist elu kulgu (Huizinga, 2004). Geopeituse mängijad asuvad mängus otsima aardeid, mis on peidetud kaasmängijate poolt. Aarde leidmisel tuleb täita logiraamat. Kui aarde logiraamatusse ei märgita oma külastust, mis iganes põhjusel, ei saa seda teha ka Geopeitus.ee kodulehel, sest aarde leidmist tõestab logi olemasolu logiraamatus (Geopeitus.ee, 2021).

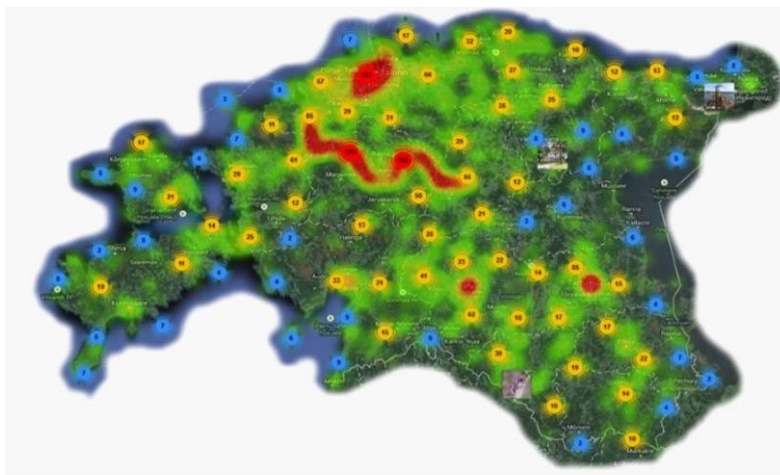
Aarded ei ole väärtuslikud, pärast aare leidmist ei tohi aaret mujale peita, vaid jätta leidmiseks teistele otsijatele. Geopeitus.ee (2021) järgi peab aare sisaldama vähemalt viis füüsilist eset:

- Konteiner - peab olema vee- ja niiskuskindel. Konteineriks kasutatakse tugevast plastmassist läbipaistvaid säilituskarpe. Konteineritel peab olema viidatud geopeitus.ee ja geocaching.com veebilehtedele, lisaks aarde nimi ja soovitatavalt ka peitja telefoninumber;
- Juhend - geopeituse lühike selgitus juhuslikule leidjale, eesti ja vene keeles, soovitatavalt ka inglise keeles. Juhend on pärast logi kirjutamist soovitatav jätta kõige pealmiseks, et see oleks juhuslikule leidjale kohe silmatorkav;
- Logiraamat - aarde „päevik“, kuhu kõik leidjad oma külastuse kirja panevad. Logiraamatule on soovitatav panna ümber kordusvõlukile minigrip-kilekott, et isegi niiskuse või vee aardekonteinerisse sattudes vähemalt logiraamat püsiks kuiv. Logisse kirjutatakse alati aarde leidmise kuupäev, aarde esimeste leidmiste puhul soovitatavalt ka kellaaeg, leidjate nimed ning mida aardest võeti ja mida asemele jäeti. Soovi ja logiraamatu piisava mahtuvuse korral võib lisada emotsioone, tervitusi, kirjutada leidmise kulgemisest, arvamusi aarde kohta vms, mida tahetakse aarde peitja või järgmistele leidjatega jagada;
- Kirjutusvahend ja pliiatsiteritaja - kirjutusvahend on soovitatavalt harilik pliiats koos teritajaga, sest see ei muutu miinuskraadidega kasutuskõlbmatuks;
- Rännuputukas (ingl *Travelbug*) - ese (kaart, postkaart, plekitükk jmt), millel on kaasas metallist lapakas tema ID-number (Geopeitus.ee, 2021).

Geopeitus.ee (2021) andmetele on aarde suurused on määratletud mikro, väike, tavaline ja suur aarde, vastavalt aarde konteineri suurusele. Aarded liigitatakse erinevatesse raskusastmesse peidukoha ja maastiku järgi ning lisaks kategoriseeritakse aardeid konteineri suuruse järgi (Vt Lisa 1). Peidukoha ja maastiku raskusastmed on määratud skaalal 1-5. Raskusastme väärtus sõltub aarde suurusest ja maastiku raskusest ning määrab ära kasutaja nutikuse ja leidlikkuse aarde otsimisel. Geopeituse aarded on peidetud juhuslike inimeste silma alt ära ning seetõttu vajab aarde leidmine mängijalt õigete koordinaatide äraarvamise oskust ja mõtlemisvõimet. Raskusaste 1 näitab kõige lihtsamini leitavat aaret ning raskusastme 5 leidmiseks on vajalikud

teatud erioskused, mis aitavad aaret leida (Vt Lisa 2). Lisaks peidukoha raskusastmetele on määratud ka maastiku raskusastmed, millega on kirjeldatud, kui raske on aarde kättesaamine või kui kaua võta aega aardeni jõudmine füüsilises keskkonnas (Vt Lisa 3). Maastikke on kirjeldatud samuti skaalal 1-5. Aardeni, mis asub raskusastmel 1, on võimalik pääseda mööda sillutatud teid nii lapsevankri kui ratastooliga, samuti ei kulu aega üle mõne minuti. Kõrgeim raskusaste (5) tähendab, et aardeni jõudmiseks või selle kättesaamiseks on vaja erivarustust või abivahendeid, nagu paat, sukeldumis- või ronimisvarustus (Geopeitus.ee, 2021).

Lauri Laur (2014) on loonud Eestis peidetud geopeituse aarete sageduse kaardi (nn *heatmap*) 2014. aasta seisuga (joonis 4). Kaart annab ülevaate aarete sagedusest üle Eesti. Enim on peidetud aardeid Harjumaale, Tallinnasse ja selle lähedale, samuti teiste suuremate linnade ümbrusesse ning vähim on peidetud aardeid raskesti ligipääsetavatesse kohtadesse (Laur, 2014). Rahvusvaheliste reeglite järgi peab kahe aarde vahemaa olema vähemalt 160 meetrit. Lauri koostatud kaardil on näha punast lainelist joont, mis koosnes ligi 500 lähestikku peidetud aardest, mis tähistas teekonda, mida mööda neli eestlaste seast valitud kuningat läksid 14. sajandil Padise kloostrist Paide ordulinnusesse ja aarete sari kandis nime Nelja Kuninga Tee (NKT) aarete sari. NKT aarete sari arhiveeriti 16. mail 2019 aast ning osad konteinereid on taaskasutatud Uulu metsas Jõulumäe Tervisespordikeskuse naabruses, kuhu on peidetud 50 geopeituse aarde sari (Geopeitus.ee, 2021).



**Joonis 4.** Geopeituse kaart 2014. aasta seisuga (Laur, 2014). Kaardil on punasega ära märgitud kohad, kus on enim peidetuid aardeid üksteise kõrval. Rohelisega on tähistatud kohad, kus on aardeid, kuid mis asuvad üksteisest kaugemal ning värvimata kohtades pole aarded nii lähestikku, et neid saaks grupeerida.

### 1.3.2. Aarde peitmine

*Geopeitus.ee* (2021) lehel on kirjeldatud, kuidas peita uut aaret, et säiliks geopeituse mängu kvaliteet. Uue aarde kvaliteedi tagamiseks peab olema aarde peitja varem geopeitusega tegelenud ning leidnud ja loginud *Geopeitus.ee* lehel enne oma esimese aarde peitmist vähemalt 25 erinevat tüüpi aardeid erinevatel aastaaegadel, näiteks talvel lumega ja kevadel üleujutuste ajal (*Geopeitus.ee*, 2021). Eelnev mängu kogemus annab peitmiseks head tingimused. Kogenud mängija oskab hinnata, milline on hea või halb asukoht ning millist konteinerit ja peitmisviisi valida aarde jaoks. Peitmine tähendab mängule suuremat pühendumist, see ei ole ainult uue aarde loomine vaid pärast aarde peitmist tuleb selle eest hoolitseda (Ihamäki, 2015). Aare peab olema peidetud pikaajalise plaaniga ehk tähtajatult (v.a. sündmusaarded) ning kuulub arhiveerimisele, kui see osutub hädavajalikuks peidukoha muutuste või muude asjaolude tõttu (*Geopeitus.ee*, 2021). Veebis on aarde arhiveerimise eeltingimuseks, et peidik peab olema loodusest eemaldatud, mida vajadusel (kui peitjaga kontakti saada ei õnnestu) teevad kaasmängijad.

Uue aarde peitmisel on mängija kõige suurem motivatsioon soov jagada teistega olulist või looduskaunist kohta (O'Hara, 2008). Aarde peitmisel tuleb leida aardele sobiv asukoht ning peitmisel tuleb mõõta selle täpsed koordinaadid. Puude all ja linnas kõrgete majade vahel võib koordinaatide tulemus olla ebatäpne. Aare tuleb peita hoolikalt, et inimesed, kes mängus ei ole osale, ei leiaks aaret juhuslikult. Geopeiturid on nimetanud geopeitust mitte osalevaid inimesi J.K. Rowlingu Harry Potteri seeria järgi nn "mugudeks" (Gram-Hansen, 2009). Kui *mugu* leiab aarde, mis on tähistamata, on suur võimalus, et ta ei tea, et see on osa globaalsest mängust ning ta võib aarde kaasa võtta või mujale peita. See on põhjuseks, miks uue aarde peitmine on väljakutse ja nõuab peitjalt leidlikkust (*Geopeitus.ee*, 2021).

Lasse Burri Gram-Hansen (2009) on sõnastanud geopeituse eetika aarde peitmisel ja otsimisel järgmiselt:

- Ärge ohustage ennast ega teisi;
- Järgige kõiki piirkonna seadusi ja reegleid;
- Austage omandiõigusi ja küsige luba aarde peitmiseks;
- Vältige probleeme aarde peitmisel;

- Minimeerige enda ja teiste keskkonnamõju;
- Olge teistega arvestav ja kaitske mängu.

Geopeitus.ee järgi ei tohi aarde peidukoht ega peitmisviis sundida või kutsuda loodust, rajatisi-  
hooneid või muud ümbritsevat kahjustama. Peidetud aarde konteiner peab olema korrektselt  
markeeritud ja soovitatavalt läbipaistev, et seda ei peetaks pommiks. Aarde peidukoht ei tohi olla  
otsijatele ohtlik ning aaret ei tohi peita näiteks rongiliikluseks kasutatavate raudteesildade külge  
ega lähedusse. Osa geopeituse aardeid on peidetud kaitsealadele, kus on ajalised  
liikumispiirangud või mõne aardeni jõudmiseks läbitakse tõenäoliselt piiranguala, sel juhul  
peab aarde omanik aarde kirjeldusse vastavad piirangud märkima. Eramaale peidetud aarded  
peavad olema kooskõlastatud maaomanikuga, kes on teadlik, mida geopeituse aarde otsimine  
endaga kaasa toob. Uute aarete peitmine tekitab otsimisele suunatud külastused, mis võivad  
toimuda nii päeval kui öösel. (Geopeitus.ee, 2021)



**Joonis 5.** Ametlik geopeitus aare (ingl *official geocache*) (foto: autor)

Kui aare on peidetud Eestis, tuleb see avaldada *Geopeitus.ee* ja soovi korral *Geocaching.com* leheküljel. Aarde avaldamine kodulehel *Geocaching.com* leheküljel on vajalik, et *Travelbugid* ja *Geomündid* saaksid korrektselt logitud ning et aaret saaksid otsida ka kaugemad külalised või ainult rahvusvahelise *Geocaching.com* kodulehe kasutajad (Pääsuke & Jõõts, 2004). Uus aare läheb uuele aarde leheküljele üles, kuhu ilmuvad ajalises järjekorras otsijate logiteated otsimise protsessi ja tulemuste kohta. Aarde peitjal on kohus seda edaspidi hooldada, et konteiner oleks terve ja aare kuiv ning logiraamatus piisavalt vaba ruumi uute logide



kirjutamiseks. Aarde omanikul tuleb muuta aare veebis ajutiselt kättesaamatuks, kui aare otsimine on teatud põhjustel raskendatud. Ajutiselt kättesaamatuid aardeid ei saa teised mängijad otsida ning aare kuulub arhiveerimisele, kui seda ei ole ühe aasta jooksul taastatud. Aaret on võimalik taasaktiveerida, kui aare on korras ja uuesti leitav ning seljuhul tuleb veebis märkida aarde uueks staatuseks „*Aare on korras*“ (Kalda, 2018).

### 1.3.3. Geopeituse kogukond

Geopeituse mängijad moodustavad aktiivse kogukonna, nad kulutavad aega ja raha mängule, kus peavad teiste mängijatega reeglite üle läbirääkimisi ja looma mängu sisu üksteisele (Gram-Hansen, 2009). Internetikeskkonnades *Geocaching.com* ja *Geopeitus.ee* olev sisu on kasutajate loodud. Kasutajad motiveerivad üksteist vastastikku hoidma kvaliteetset sisu ja hoiavad kodulehekülgi aktiivsete ja huvitavana nii olemasolevatele kasutajatele kui ka uutele tulijatele (Gram-Hansen, 2009). Geopeituse andmete üleslaadimise eesmärgiks on juurdepääsu tagamine informatsioonile veebikeskkonnas (Kalda, 2014). Veebikeskkonnas osalemine mõjutab aarde otsimise kogemust ning vastupidi (O'Hara, 2008).

Geopeiturid suhtlevad üksteisega aktiivselt foorumites ja läbi logiteadete. Rahvusvaheline geopeituse veebileht ei soosi logides lugude jutustamist, selleks on loodud eraldi foorumid inimestele, kes tahavad oma aarde otsingutest pikemalt kirjutada. Eesti mängus on individuaalsest missioonist teatamine vabam ning inimesed kirjeldavad pikemalt, kuidas nad on aardeni jõudnud (Kalda, 2019). 2021. a. aprillist lisandus geocaching.com lehele uuendus, mis võimaldab tunnustada logiteadetes pikemate lugude kirjutajaid, lisades märke “äge lugu” (“*great story*”) ja “abistav” (“*helpful*”) - sellega julgustades mängijaid oma otsimisest pikemalt kirjutama (Geocaching.com, 2021). Geopeitus.ee keskkonnas on logiteadete “laikimise” funktsioon juba aastaid kasutusel ning selle alusel luuakse omakorda mängijate edetabeleid.

*Geopeitus.ee* ja *Geocaching.com* pingeread ja statistika aitavad kasutajatel olla kontaktis teiste mängijatega. Üksteisega konkureerimine motiveerib kasutajaid parandama oma kohta edetabelis. Kasutajate eesmärgid võivad olla enim peidetud aardeid või enim leitud aardeid, lisaks esimesena aarde leidmine. Veebisaidi jälgimine annab mängijale teate uutest aaretest ja uute logikirjete saabumisest aarde juures. Mängus olevate aarete ja geopeituse reeglite üle arutletakse foorumites. Lehekülgede administraatorid loovad (sageli kasutajate ettepanekute

põhjal) uusi kasutajaliideseid, otsingu võimalusi, teevad uuendusi ning korrastavad reegleid (Kalda, 2014).

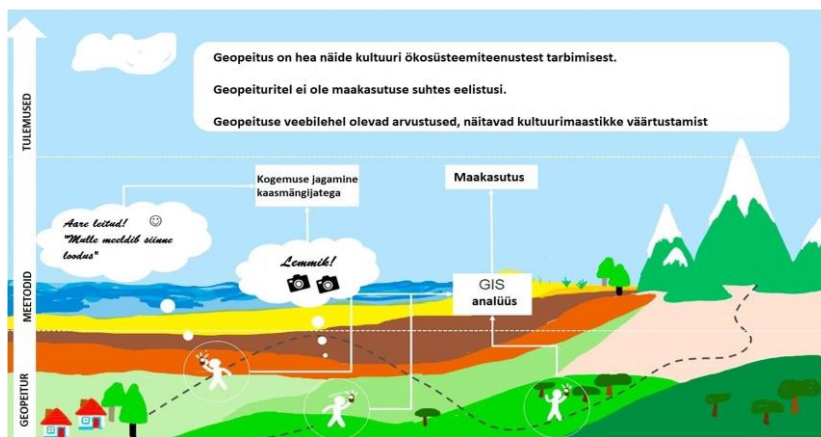
Paljudele inimestele on geopeitus võimalus sotsiaalseks ürituseks, jalutada koos pere või sõpradega. Geopeitust harrastades hoiavad kaasmängijad mängu aktiivsena ja sündmusaardeid korraldades, loovad nad geopeituse traditsioone (Kalda, 2014). Geopeituse mängijad tähistatavad rahvakalendri tähtpäevi. Pühad ja pidustused on seotud eestlaste rahvakalendri tähtpäevadega, mis on ajas muutuvad. Rahvakalendri mõiste hõlmab nii rahvapärase ajaarvamise kui ka tähtpäevade tähistamisega seonduvat pärimust (Rahvakalender). Lisaks erinevatele kalendritähtpäevadele tähistavad inimesed isiklikke tähtpäevi, nagu sünnipäevad ja teised olulised sündmused, mida inimene kogeb elu jooksul (Kõivupuu, 2018). Tähtpäevade tähistamiseks korraldatakse sündmusaare, millest osavõtt kajastub geopeitjate leiustatistikas. Sündmusaare on geopeituse kogukonna kokkutulek. Hoolimata tähtpäeva nimetusest ei koguneta päris õigel kuupäeval, kui mängijad viibivad koos oma mittemängijatest sõprade ja pereliikmetega (Kalda, 2014). Igal suvel korraldatakse „*geojaanipäeva*” ning vahel ka „*olümpiamänge*”, lisaks tähistatakse mängijate sünnipäevi või muid olulisi sündmusi, mida mängija soovib teiste geopeituritega jagada (Geopeitus.ee, 2021).

Läbi geopeituse saab mängija anda teavet teema kohta, mida teised inimesed avastavad geopeitust mängides, näiteks maastikust oma kodukohast, kodu ümbrusest, töökohast või muust (O'Hara, 2008). Geopeituse aardeid on täiendatud asjakohase teabega, sidudes seeläbi asukohad ja objektid, inimeste ja sündmustega (Gram-Hansen, 2009). Geopeituse mängijad pöörduvad sageli pärimuse poole, et saada inspiratsiooni uute aarete loomisel. Informatsiooni saadakse folkloori digiväljaannetest ja rahvaluule andmebaasidest. Mängus kasutatakse muistendeid ja muinasjutte taustalugudeks, aarete otsimisraportites ehk logides kohtab naljandeid ja anekdoote, mängus kasutatakse mõistatusi, vanasõnu, populaarkultuuri tegelasi (Kalda, 2014).

Teistega koos mängimine nõuab meeskonnatöö oskust. Geopeituse mängijad loovad ise mängu sisu, sealhulgas nii kergeid kui ka keerukaid peidikuid. Geopeituse mängusisu on kaasmängijatel lihtne jälgida, nad on kursis kaasmängijate ja isegi mitte mängijate tegemistega (Neustaedter jt, 2013). Veebikeskkondades oma negatiivseid ja positiivseid kogemusi teiste kasutajatega jagades, loovad mängijad interaktiivset kaasloomet. Ürituste ja toidukohtade külastused võimaldavad turistidel aktiivselt osa võtta, et saada ise kogemuse ja olla üldise kogemusruumi kaasloojaks (Neuhofer jt, 2012). Geopeituse veebikeskkonnas on olemas

kasutajate elamused, osaliselt ka pildistatuna. Geopeituse mängijad on fotodele jäädvustanud päikesetõusud ja -loojangud, loodusfotod ja ilmaolud. Fotodel on kujutatud geopeituri elamusi, näiteks raskel maastikul kinni jäänud auto, märjad riided, sääseparv otsijate kallal või ületamatu (vee)takistus teekonnal. Samuti on pildistatud uusi väljakutseid pakkuv aare, näiteks aare, mille järgi on vaja ronida kõrgele, või näiliselt avanematu aardekonteiner (Kalda, 2014).

Portugalis, Southwestern Iberian Peninsula looduslikul põllumaal hinnati 2018. aastal geopeituri arvamusi antud maa-ala kohta. Hinnangu saamiseks uuriti foorumis geopeituri kogemusi kirjeldavate logiteadete andmeid, tehtud fotosid või lemmikuks hääletatud aarete peidukohtasid. Tulemustest selgus, et geopeituse veebilehe külastamissagedus oli seotud aarde leidmisega, kuid ei näidanud mängijate eelistusi maakasutuse suhtes (Rosário jt, 2019). Logiteated on geopeiturile väga olulised, kuna annavad informatsiooni peidetud aarde seisukorrast ja sellest, kuidas aardeni jõuda.



**Joonis 6.** Geopeituri logiteated (Rosário jt, 2019) (Autori kohandatud ja tõlgitud).

Geopeitus motiveerib inimesi rohkem liikuma. Matkamine läbi metsade ja rabade pakub võimalusi õppida loodusteadust ja ökoloogiat. Geopeituri saavad mängides lõõgastuda, olla loodust lähedased ja teha midagi koos perega või sõpradega. Geopeituses osalemine eeldab ka põhiteadmisi geograafiast, sest koordinaadid ja mõõtmised on tegevuse lahutamatu osa. Isegi kui GPS-seade hoolitseb koordinaatide tõlgendamiseks ja nende asukohana kuvamiseks kasutajaga võrreldes saab kasutaja tõenäoliselt parema põhitõe teadmised nt. kuidas töötab pikkus- ja laiuskraad (Gram-Hansen, 2009).

Geopeituri hoolitsevad üheskoos selle eest, et looduskeskkond säiliks puhtana ja korraldavad "LAKS" Leia Aare, Korista Sodi (ingl *CITO: Cache In Trash Out*) sündmusaardeid. Alates

2002. aastast korraldatavad algatused, kus geopeitured tulevad kokku ja koristavad loodusest prahti või korrastavad ümbruskonda. Eestis toimuvad LAKSamissündmused alates 2008. aastast koos "Teeme ära!" algusega. Tunnuslause on "LAKSame ära igal aardeotsingul, mitte ainult kord aastas!" Prügikott võiks kuuluda alati geopõhivarustusse, et hoida ühine mängumaa – sood, rabad, metsarajad, rannad, pargid ja muud üldkasutatavad kohad – puhta ja meeldivana kõigi jaoks (Geopeitus.ee, 2021).

## 2. METOODIKA

### 2.1. Metoodika kirjeldus

Magistritöös on kasutatud tõenäosuslikku valimit (ingl *purposive sampling*), mis on Tongco järgi kõige tõhusam, kui on vaja uurida teatud valdkonnaga kokkupuutuvaid isikuid. Tõenäosusliku valimi puhul valib liikmed valimisse uurija, lähtudes oma teadmistest, kogemustest ja eriteadmistest mõne grupi kohta. Populatsioonist püütakse leida kõige tüüpilisemaid esindajaid (Tongco, 2007). Valimi suurendamiseks kasutati lumepallivalimit (ingl *respondent-driven sampling*) (Salganik, & Heckathorn, 2004). Elektroonilise ankeedi vastajatelt paluti küsitluse lingi edastamist teistele võimalikele vastajatele.

Valimi moodustamisel tugines töö autor teooriale, et kaasata antud teemale kohane sihtrühm. Veebipõhine ankeetküsitlus ja ettevõtetele loodud intervjuuküsitlus on seotud Keskkonnainvesteeringute keskuse poolt rahastava EMÜ ja TLÜ uurimisprojektiga „Rekreatiivsete, sportlike ja turismitegevuse mõjud kaitsealadel: tegevuste, huvigruppide ja tegevuspaikade kaardistamine ning külastuskorralduslike soovitude väljatöötamine“.

Ankeet sisaldas nii valikvastustega küsimusi kui ka avatud küsimusi. Küsimustikus oli kokku 26 küsimust. Valikvastustega küsimuste juures oli võimalik kasutada varianti „muu“, kus vastaja sai lisada endale sobiva vastusevariandi, mida autor ei olnud välja pakkunud. Kahe küsimuse vastuse puhul oli kasutatud Rensis Likert'i poolt koostatud skaalat. Likert'i skaala sisaldab erinevate väidete seeriat, mis väljendavad soodsat või ebasoodsat suhtumist uuritava probleemi suhtes. Likert'i skaala nõuab vastajalt iga väite käsitlemist eraldi ning skaala varieerub ühest äärmusest teise (Bertram, 2007). Küsimustikus kasutab autor Likert'i 5-palli skaalat, kus 1 „ei ole oluline“, 2 „väheoluline“, 3 „osaliselt“, 4 „pigem oluline“, 5 „väga oluline“ (Bertram, 2007).

### 2.2. Uuringu korraldus ja valim

Töös on kasutatud nii kvantitatiivset kui ka kvalitatiivset metodoloogiat ehk vastavalt struktureeritud küsitluse ja poolstruktureeritud intervjuu meetodeid. Küsitluse läbiviimiseks koostati tulenevalt töö eesmärgist eestikeelne küsimustik, mille täitmine oli anonüümne.

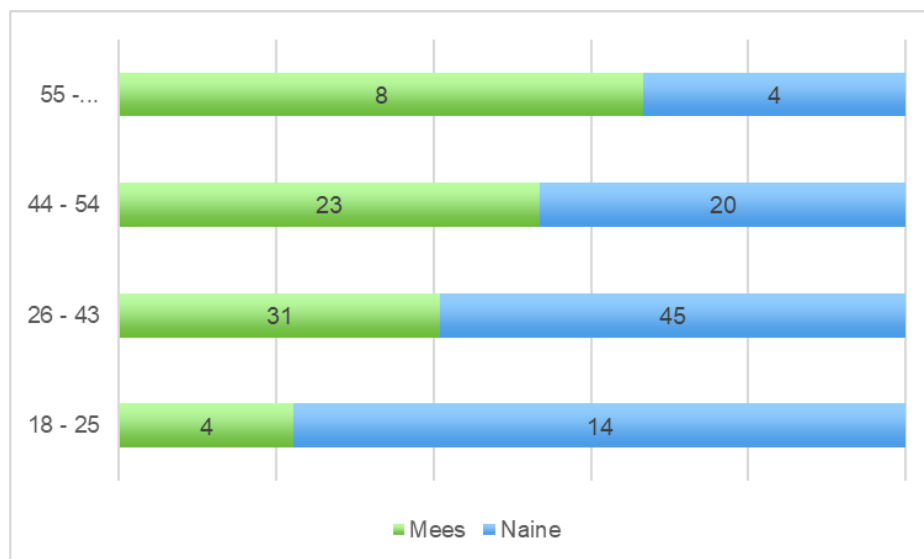
Küsimustik koostati elektrooniliselt, kasutades Google Forms keskkonda. Elektroonilisele küsimustikule püüti vastajaid saada interneti teel läbi geopeituse kodulehe ja sotsiaalmeedias võimalikke sihtgrupe tabades. Ankeeti jagati Geopeituse Facebooki lehel ja Geopeitus.ee foorumis ning töö autori tutvusringkonnas. Esimesel nädalal laekus 112 ankeeti. Teisel ja kolmandal nädalal oli vastajate arv tunduvalt väiksem ning laekus 28 ankeeti. Töö autor värskendas oma postitusi Geopeituse foorumis ja Facebooki grupis. Neljandal nädalal laekus 9 ankeeti. Uuringus osales kokku 149 mängijat, kõik ankeedid olid asjakohased. Ankeetküsitluste tulemused koondati ja analüüsiti andmetöötlusprogrammis Microsoft Excel. Andmeid analüüsiti perioodil 16. aprill kuni 20. mai 2021. Tulemuste ilmastamiseks kasutati jooniseid, mis on autori koostatud.

Ankeetküsitlustest osavõtjatel uuriti, kas nad on nõus osalema pikemal fookusgrupi intervjuul. Kamberelis ja Dimitriadise (2013) sõnul on fookusgrupi intervjuud rühmavestlused või grupiintervjuud, mis võivad olla väikesed või suured, suunatud või suunamata. Autor viis läbi kvalitatiivse uuringuna 3 poolstruktureeritud intervjuud ajavahemikul 14.–20.12.2020, mille eesmärgiks oli saada ankeetküsitlust täiendavaid andmeid. Fookusgrupi intervjuud toimusid Google Meet keskkonnas kestvusega 45–60 minutit. Intervjuu alguses palus autor luba vestlus salvestada ja intervjuud salvestati MP4 failidena, kasutades mobiiltelefoni rakendust Voice Recorder. Intervjuude andmete analüüsimiseks kopeeris autor kõik intervjuud arvutisse ning seejärel kuulas helifailid korduvalt üle. Fookusgrupi intervjuudel osalejad tähistati koodidega vastaja A1-A8, B1-B7, ning C1-C4 ning seejärel eraldas autor lõigud teemade ja küsimuste kaupa ning tulemused analüüsiti koos elektroonilisele ankeetküsimustiku tulemustega.

### 3. TULEMUSED

#### 3.1. Geopeituse mängija profiil

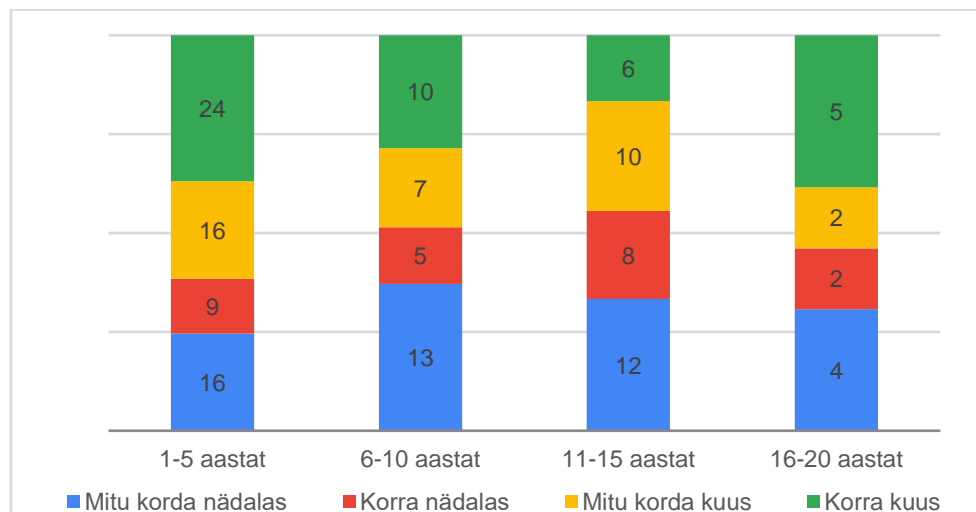
Elektroonilisele ankeetküsimustikule vastas 149 geopeituse mängijat. Kõigist vastanutest 83 (55,7%) olid naised ja 66 (44,3%) mehed. Vanuseline jaotus (joonis 7) näitab, et vastanute seas olid esindatud kõik vanusegrupid. Vastajatest pooled kuulusid vanusegrupp 26-43 aastased, neid oli kokku 76 (kõigist vastanutest 51%), millele järgnesid 44-54 aastased, kus vastajaid oli 43 (kõigist vastanutest 28,9%). Ülejäänud grupid olid esindatud väiksema osakaaluga, vastavalt vastajaid vanuses 18-25 aastat oli 18 (12,1%) ja vanusegruppi 55- ... kuulus 12 (8%) vastajat. Nagu jooniselt nähtub, suureneb vastajate hulgas vanuse suurenedes meeste osakaal: kui kõige nooremas vanusegrupis oli vastajate hulgas 4 meest (22,2%), siis 55+ vanusegrupis oli meeste osakaal juba 66,7%.



**Joonis 7.** Vastajate sooline ja vanuseline jaotumine (n=149) (Autori koostatud).

Geopeituse mängijatelt uuriti, kui kaua ja kui tihti nad oma hobiga tegelevad (joonis 8). Uuringust selgus, et kõige suurem vastanute grupp — 65 vastajat (43,6%) — on tegelenud geopeitusega 1-5 aastat. Vastanutest 35 (23,5%) on mänginud geopeitust 6-10 aastat ja 36 (24,2%) üle kümne aasta, 11-15 aastat. Kõige pikemalt, 16-20 aastat on geopeitusega tegelenud 13 (8,7%) vastajat. Mängija mängustaaži võrreldi sellega, kui tihti ta oma hobiga tegeleb. Vastajatel oli võimalik valida nelja erineva variandi vahel ja tulemustest selgus, et kõige rohkem vastanuid, 45, tegeleb oma hobiga mitu korda nädalas ja sama palju vastajaid tegeleb

geopeitusega korra kuus. Vähemalt korra nädalas tegelevad geopeitusega 24 vastajat ja 35 vastajat mängib geopeitust mitu korda kuus, kuid mitte iga nädal.



**Joonis 8.** Harrastajate mängu staaž ja mängimise sagedus (n=149) (Autori koostatud).

Fookusgrupi intervjuudel selgus, et geopeituse mängijad osalevad väljakutse aaretel (ingl *Challenge cache*) (vt Lisa 5) ning mõne väljakutse täitmiseks võib olla tarvis leida vähemalt üks aare päevas pikema perioodi jooksul. Eesti rekordit hoiab 24.05.2021 seisuga kasutaja [kkallo], kes on leidnud aardeid järjestikku 1001 päeval, kuid maailmas leidub geopeituse mängijaid, kes on seda teinud üle 5000 päeva järjest (project-gc.com).

Vastaja C2 oli tegelenud geopeitusega järjest 200 päeva „*Ma alustasin 2. juuni, olen 200 päeva järjest võtnud ühe aarde, 202 on täna. Ma ei taha, et see katkeks siis ma teen selle ära. Ma jälgin, et ma ikka sellel päeval saaks aarde leitud, kell 10 on viimane aeg.*“

Vastaja A5 osales alguses 200 päeval väljakutsel, millest kasvas 600 päevane väljakutse „*Osalesin challenge'is, alguses oli vaja 200 päeva iga päev aare leida, siis 600 päeva.*“

### 3.2. Mänguga alustamine

Küsitlusest selgus, et uus mängija võib informatsiooni saada (joonis 9) vestlusest sõbra või pereliikmega, kes geopeituse mängu mängib või märkab reklaami televisioonist või internetist. Kõige enam on uusi mängijaid alustanud koos sõpradega, 79 (53%) vastajat ning 43 (28,8%) vastanut lugesid geopeitusest ajalehest või internetist. Küsimuses oli vastuse variant *muu*, mida

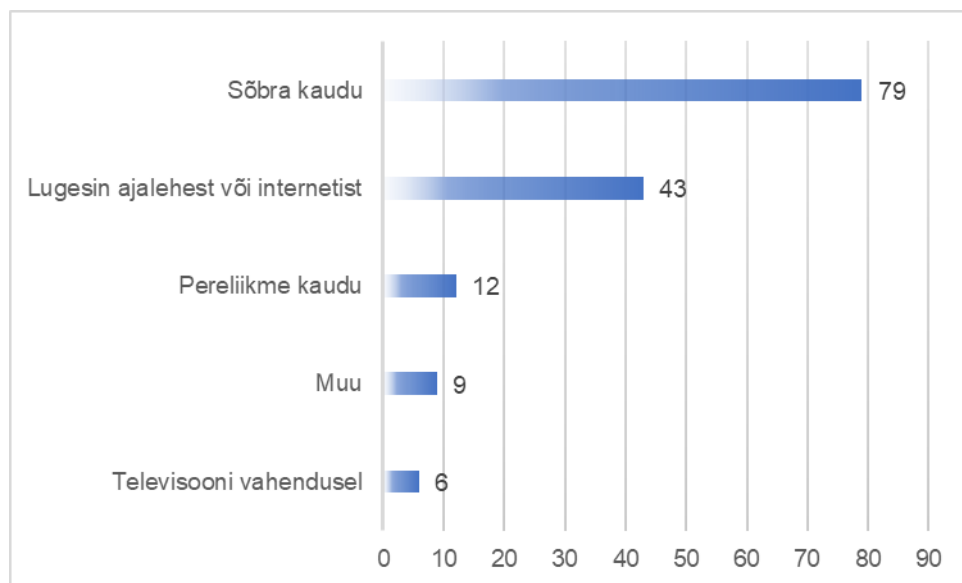


kasutas 9 (6,1%) vastanut, lisades vastuse, mida ei olnud valikus. Kaks vastajat vastasid küsimusele, et nad ei mäleta, kuidas nad geopeitusega algust tegid. Ühel mängijal oli geopeitus gümnaasiumis valikaine ja 3 vastanut hakkasid geopeitusega juhuslikult tegelema:

*„Kunagi ostetud käsi GPSi sees oli geocaching funktsioon. Ja seda uurides leidsingi selle mängu“;*

*„Kuulsin juhuslikult pealt geopeiturite vestlust ja tõmbasin alla GC äpi. Sealt tutvusin edasi“;*

*„Leidsin ühe aarde jäänused, milles oli juhend. Uurisin ja proovisin. Jäigi külge“.*



**Joonis 9.** Geopeituse mänguga alustamise motivaatorid (n=149) (Autori koostatud).

Fookusgrupi intervjuudel uuris autor, kas geopeituse mängijad on kedagi oma tutvusringkonnast „geousku“ pööranud; samuti küsiti, kellega koos nad tavaliselt mängivad, kas koos mitte mängijatest pereliikmetega ja sõpradega (mugudega) või teiste geopeituritega.

Vastaja A3 mängib koos oma perega *“Perega me teeme ikka neid aarde väljasõite, planeerime ja nemad on seal omadega sees.”* Lisaks on mängija mängu ka oma sugulastele tutvustanud.

Vastaja A1 lisab, et lapsed on kaasatud. *“Lapsed olid alguses rohkem pundis aga nüüd on nad küsivad, mitu aaret me otsime ja mis kell me koju jõuame.”* Samuti on ta mängu sõpradele tutvustanud, kuid lisab, et kõige parem on geopeitust mängida koos teiste geopeituritega.

Vastaja A2 tõi välja, et ta mängib koos mugudega. “*Mul on sõprade hulgas väljatreenitud mugud, kes leiavad aarde isegi enne mind.*”

Vastaja A5 on teinud eeltööd, et geopeituse mängu oma sõpradele tutvustada “*Paaril korral kui on keegi kaasa tulnud, olen teinud eeltööd, et oleks huvitav ja nad teeksid konto.*”

Vastaja C4 töötab noortega ning läbi geopeituse mängu tutvustab neile Eestimaa kauneid paiku, vastaja A6 käib enamasti koos oma koeraga aardeid otsimas. Ka vastajate töökaaslased on huvitatud geopeituse mängust, vastajate C1 ja B4 töökaaslased on hakanud samuti geopeitust mängima.

Geopeituse mängul nagu igal teisel mängul on väga palju reegleid, millest tuleb mängides kinni pidada ning fookusgrupi intervjuudel uuriti, kuidas praegused mängijad soovivad geopeituse mängu hoida: kas avatuna kõikidele uutele mängijatele või salajasena.

Vastaja B2 sõnul mõjutas koroonapandeemia inimeste huvi mängimise vastu. “*Kevadise eriolukorra ajal hakkasid inimesed geopeitust mängima. Ta lisab, et ei soovi mängu kinnisena hoida, kuna geopeituse kogukond ei ole klubi.*”

Vastaja A3 arvates mõjutas koroonapandeemia aarete säilimist peidukohas, kuna tänu suuremale otsijate arvule kippusid aarded lagunema. “*Kogu aeg tundus, et Eestis on vähe mängijaid, näed aardega hullu vaeva ja siis otsitakse nii vähe, aga kui tuli koroonapandeemia ajal uued mängijad, siis hakkasid hoopis aarded lagunema.*”

Ka vastaja A1 sõnul võiksid aardeid otsida inimesed, kes tunnevad reegleid. “*Otsija vaatenurgast, et oleks tore, kui teised ka minu hobiga kaasa tulevad, aga peitja seisukohast — aardeid võiks otsida need, kes teavad.*”

Vastaja B1 toob välja, et geopeitus on kõigile soovitajatel kättesaadav. “*Geopeituse leht on kõigile ligipääsetav. Rahvusvahelisel lehel on mingid aarded tasulised, premium, pead maksma. Inimene, kes ei tea, et tegu on geopeituse aardega, võib sellega hooletult ringi käia. Muidugi mängijaid ja peitjaid võiks rohkem olla.*”

Vastaja C2 arvates on heatahtlikud mängijad alati teretulnud. “*Geopeituse eripära on minu jaoks see, et keegi ei tea sellest, ja see salapära. Ma väga loodan, et ei juhtu nii, et aarded oleksid avalikud.*”

Ka vastaja A2 sõnul kaob tuntuks põnevus ära “ *Kui geopeitus oleks levinud, siis kõik teavad, kus need aarded on, siis ei oleks tegemist enam peitmisega, see ei ole põnev, kui see oleks väga populaarne mäng.* ”

See, kes tahab, leiab mängu ise üles. Vastaja A5 sõnul: “*Ma ise ei ole ka oma tegevust reklaaminud, et kui keegi satub peale, siis olen muudmoodi välja vabandanud.*”

### **3.3. Geopeitus ja igapäevaelu**

Vastanudelt uuriti, kuidas nad on sidunud geopeituse mängu ja oma igapäevaelu. 97 (65,3%) vastaja sõnul ajendab geopeitus neid oma vaba aega sisustama. Kui mängija satub aarde lähedale muudel eesmärkidel, mängib geopeitust 28 (18,8%) vastajat ja 24 (15,9%) vastajat planeerib oma vaba aega geopeitust mängides ning kui satuvad muudel eesmärkidel aarde lähedale, teevad kõrvalpõike.

Fookusgrupi intervjuul ütles vastaja C2: „*Geopeitus on rohkem elustiil kui hobi. Mulle annab ta eesmärgistatud põhjuse loodusesse minna. Ükskõik kuhu sa lähed, Eestis või välisriigis, need aarded viivad nii huvitavatesse kohtadesse, kuhu muidu ei satu. Sa võid teha seda üksinda, sul ei ole pea olema seltskonda ega võistlust.*“

Vastaja A4 jaoks on geopeituse mängimine päeviku eest. “*Ma olen juba mitu aastat tuvastanud, mida ma eelmisel aastal jaanipäeval tegin puhtalt logide järgi.*”

Vastaja A8 on sidunud geopeituse ja oma igapäeva põhitöö. “*Mul on töö selline, et ma satun igale poole, kummalistesse kohtadesse ja saan üritusest 200 meetrit kõrvale astuda ning aarde skoorida.*”

Vastaja A2 jaoks on oluline aeg, mida saab veeta koos sõpradega: “*... mugavustsoonist välja tulemine, see teeb elu palju värvilisemaks. Näiteks eile oli väljas -3 kraadi ja sõber käis aaret toomas kaevust, vee alt välja toomas, see jääb elu lõpuni meelde.*”

Fookusgrupi intervjuudel uuris autor, kas intervjuueeritavad on mänginud teisi asukohapõhiseid mänge. Intervjuudel selgus, et osad mängijad tegelevad lisaks geopeitusele ka teiste

asukohapõhiste mängude mängimisega või on proovinud teisi asukohapõhiseid mänge mängida.

Vastaja A1 tõi välja orienteerumise „*Mina hakkasin kõigepealt geopeitusega tegelema ja siis leidsin lisaks orienteerumise. Geopeituse mänguga sain koordinaadid ja kaardi lugemise selgeks.*“

Vastaja A5 mängib lisaks geopeitusele MOBO orienteerumist „*... tegelen sellega siiaani. Geopeitus on huvitavam, kohati on MOBO orienteerumine kergem, et seal sa leiad konkreetse punkti ja sellega mäng piirdub.*“

Vastanu B2 on osa võtnud suveseiklusest. „*Suveseiklusest olen mina osa võtnud, peaaegu algusest peale.*“

Lisaks uuriti vastajadelt, mis neid harrastuse juures köidab. Vastanutel oli võimalus vastata avatud küsimusele oma sõnadega. Autor koostas kõikide (n=149) vastuste põhjal pingerea:

1. Saab uusi ja põnevaid kohti avastada, kuhu muidu ei satuks (108 vastajat);
2. Saab ennast proovile panna ja uued väljakutsed (80 vastajat);
3. Annab põhjuse looduses liikumiseks ja värskes õhtus viibimiseks (64 vastajat);
4. Aarete tegemine on looming (20 vastajat);
5. Leiab uusi tuttavaid ja sõpru (17 vastajat);
6. Saab teha, millal iganes ja igal pool (15 vastajat).

Fookusgrupi intervjuudel osalejatelt uuriti, kas nad tajuvad geopeitust kui kohustust, kuna mängul on kalduvus ületada piirid mängu ja mitte-mängu vahel ja mängijad pühendavad oma vaba aja hobiga tegelemiseks.

Vastaja B1 tõi välja „*Täpselt nii, kuidas ise arvad, minu jaoks on see hobi, ma ei võta seda kui kohustust, selle jaoks on mul challenge'id "ignoreeri" nupu all, et ma neid ei jälgiks. Kui ei ole mitte midagi teha, siis ongi geopeitus, minu eest on ära mõeldud, kuhu minna, ma ei pea hakkama mõtlema, milliseid huvitavaid kohti siin Eestimaal on, lähed kohale ja teed ära.*“

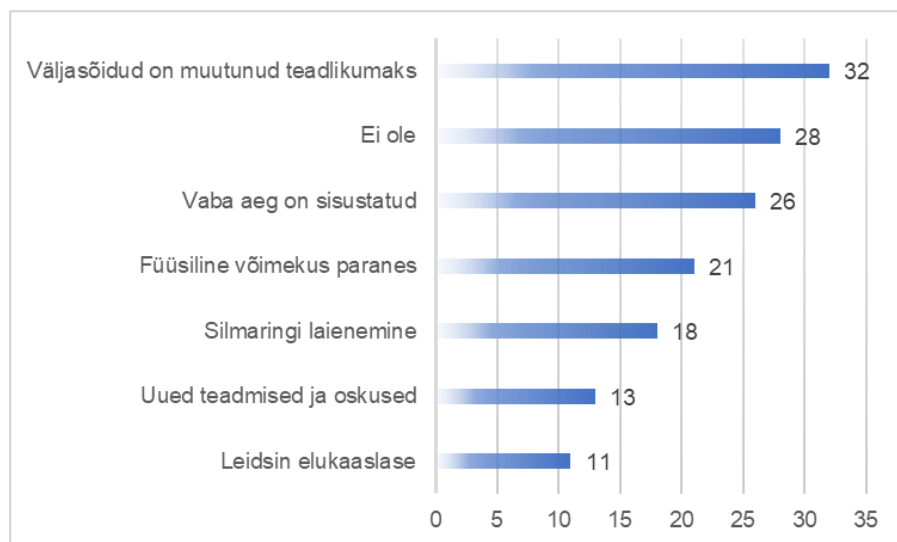
Vastanu B2 sõnul „kohustus see, kui keegi sinult midagi ootab, geopeituse puhul ei oota keegi minult mitte midagi.“

Vastanu A1 sõnul on geopeitus „100% puhkus. Ühtegi kohustust ei ole sellegagi seotud.“

Vastanu A8 sõnul tekib „territooriumi tunnetus, kui oled kõik aarded mingi koha pealt ära korjanud, siis tekib tahtmine territoorium säilitada.“

Vastaja B4 sõnul tekib kohustus, kui aare on peidetud. „Väike kohustuse moment on seotud peitmisega, et kui oled punkti sinna pannud, siis sa võtad selle enda hoole alla, ja kui jääb väga kauaks hooldamata, siis on teiste mängijate ees piinlik.“

Vastajatedelt uuriti, kas geopeituse mängimine on toonud nende ellu olulisi muutusi (joonis 10). Avatud küsimusele vastasid kõik vastajad. Olulisi muutusi ei ole täheldanud 28 (18,7%) mängijat. Väljasõidud on muutunud teadlikumaks 32 (21,4%) vastanul ja 26 (17,4%) vastajat tõid välja, et nende vaba aeg on sisustatud. Füüsilise võimekus on paranenud 21 (14,2%) vastajal ja 18 (12,3%) vastajat tõid välja, et nende silmaring on avardanud. Uusi teadmisi ja oskusi on saanud 13 (8,7%) vastajat ning 11 (7,3%) mängijat tõid välja, et nad leidsid geopeituse mängijate hulgast endale elukaaslase.



**Joonis 10.** Olulised muutused elus tänu geopeitusele (Autori koostatud).

### 3.4. Mängimiseks soetatud vahendid

Geopeituse mänguga alustamiseks piisab GPS signaaliga nutitelefonist ja online kasutajakonto loomisest [geopeituse.ee](http://geopeituse.ee) või [geocaching.com](http://geocaching.com) leheküljel. Mängida on võimalik tasuta, kuid mängijatel on erinevaid võimalusi, kuidas toetada [geopeitus.ee](http://geopeitus.ee) keskkonda või soetada [geocaching.com](http://geocaching.com) premium kasutaja, millega lisanduvad teatud teenused: avatud on premium kasutajate aarded, detailsemad kaardid, päringute tellimise võimalus oma e-postile. Vastajadelt uuriti, milliseid vahendeid nad on soetanud, et geopeitusega tegeleda. Autor koostas tabeli (tabel 1) 133 mängija vastuse põhjal. Küsimusele jättis vastamata 4 vastajat ja 12 vastanu sõnul pole nad otseselt geopeituse pärast midagi soetanud. Kaks mängijat täpsustasid, et nad on saanud perelt kingitusi või laenanud vahendeid geosõpradelt:

*“Kingitused perelt: käsi-gps + eesti kaart, redel, SUP laud, taskulamp.”*

*“Nt. paati või ronimisvarustust pole soetanud, tuttaval geopeituritel on.”*

**Tabel 1.** Vahendid, mida mängijad on soetanud, et geopeitusega tegeleda (Autori koostatud)

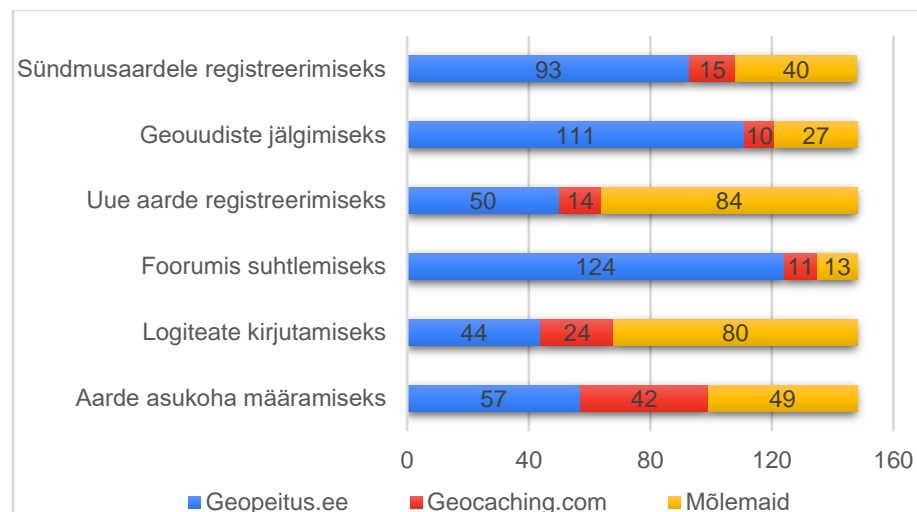
Vahendid		Vastajate arv
Elektroonika	GPS seade	42
	Taskulamp	41
	UV lamp	32
	Telefon	12
	Akupank	9
	Muu elektroonika	8
	Patareid	8
	Pealamp	8
	Tarkvara	5
Matkavarustus	Redel	28
	Matkavarustus	19
	Matkariided	15

	Räätsad	12
	Kummikud	11
	Matkajalanõud	11
	Ronimisvarustus	10
	Näpitsad jne	8
	Kahlamispüksid	4
	Kalamehekummikud	4
	Õngeridvad	3
	Magamiskott, madrats	3
	Seljakott	3
	Välikööök	3
	Telk	3
	Kaardid, kompass	3
	Peeclid	3
	Taskunuga	2
Sõiduvahend	Sõiduauto	8
	Jalgratas	4
	Maastur	3
	Autot maastikusuutlikumaks kohendatud	3
	Autokütus	3
	Matkaauto	1
	Mootorrattad	1
	ATV	1
Veesõiduvahend	Paat (sh kummipaad)	8
	SUP- laud	4
	Kajak	3
	Kanuu	3

Elemendid loomiseks	aarde	Aarde konteinerid	26
		Logiraamatud	7
		Magnetid	7
		Pliats ja teritaja	5
		Minigrip kotid	4
Aarde sisu		Rändurid	14
		Pastakas	14
		Templid, klepsud (sh klepsuprinter)	6
		Geomündid	4

### 3.5 Veebikeskkonna kasutamine

Geopeituse mängimiseks peab mängijal olema loodud konto kas Eesti geopeitus.ee leheküljel või rahvusvahelisel geocaching.com leheküljel. Vastajadelt uuriti, kumba geopeituse lehte (sh mobiiliäppi) nad kasutavad, lisaks oli variant mõlemaid, kuna paljudel kasutajatel on loodud konto mõlemale leheküljele. Tulemustest koostas autor joonise (joonis 11).



**Joonis 11.** Geopeituse mängijate poolt veebikeskkondade kasutamine (n=149) (Autori koostatud).



Geopeituse mängijad suhtlevad kaasmängijatega virtuaalselt läbi logiteadete ja geopeitus.ee või geocaching.com foorumites. Fookusgrupi intervjuudel uuris autor, kas mängijaid motiveerib kirjutama pikemaid logisid „meeldib / like“ funktsioon.

Vastaja A2 tsiteeris kogenumate mängijate sõnu: „Logi aare nii, nagu sa tahad, et sinu aaret logitakse”. Ja lisas, „mis laikimisse puutub, et sa näed, et rahvale meeldib ja tekib lumepalliefekt, aga mina eelkõige kirjutan seda ikka enda jaoks.“

Vastaja A8 sõnul on “like” garanteeritud, kuid logisse kirjutada mõni anekdoot. „Laikimine on motivatsioon, aga eelkõige kirjutan aarde enda jaoks, tagantjärele hea meenutada, mida tegin, kus käisin.“

Vastaja A5 täiendas, et kui mõni sõber küsib aarde juures abi, siis logiteade aitab meenutada, kuidas aardeni jõuda. „Ma üritan igasse logisse midagi rohkem kirjutada kui tänan, leitud. Kui mõni teine mängija, küsib abi, et sa leidsid kuus aastat tagasi sellise aarde, siis vaatan oma kirjutatud logi ning lugedes tuleb koht meelde ja saan juhatada.“

Vastaja A1 sõnul tuleb siin välja peitja ja otsija vahe. „Kui ma alustasin otsijana, siis alguses kirjutasin ka, tänan peitjat, see on minu jaoks elementaarne, aga kui ma ise hakkasin peitma, siis ma nautisin, kui ägedaid logisid otsijad kirjutasid.“

Vastaja B4 jälgib parimate logide edetabelit. „Kui hästi harva geopeituse lehele satun, siis olen vaadanud parimate logide edetabelit, seal leian huvitavaid lugusid.“

Geopeituse mängijad loovad veebilehekülgedel oma kasutajakontod ning autor uuris fookusgrupi intervjuudel, kui anonüümselt vastajad ennast geopeitus.ee foorumis tunnevad.

Vastaja A1 sõnul ei ole foorumis tagatud anonüümsus. „Foorumis oled täpselt sama anonüümne nagu sa geopeituse lehel oled. Mina käin seal rohkem lugemas, mitte kommenteerimas, ei ole seda harjumust tekkinud, et seal käia.“

Vastaja A4 sõnul satutakse foorumis mõnikord vaidlustesse. „Aegajalt sõbranna kirjutab, et mine vaata foorumisse, siis ma tean, et jälle on seal mingi intriig tekkinud.“ Ta lisab, et foorumis on väga palju vajalikku infot „...GP projekti kohta või kui vaja on mingit abi, saan sealt abi küsida.“

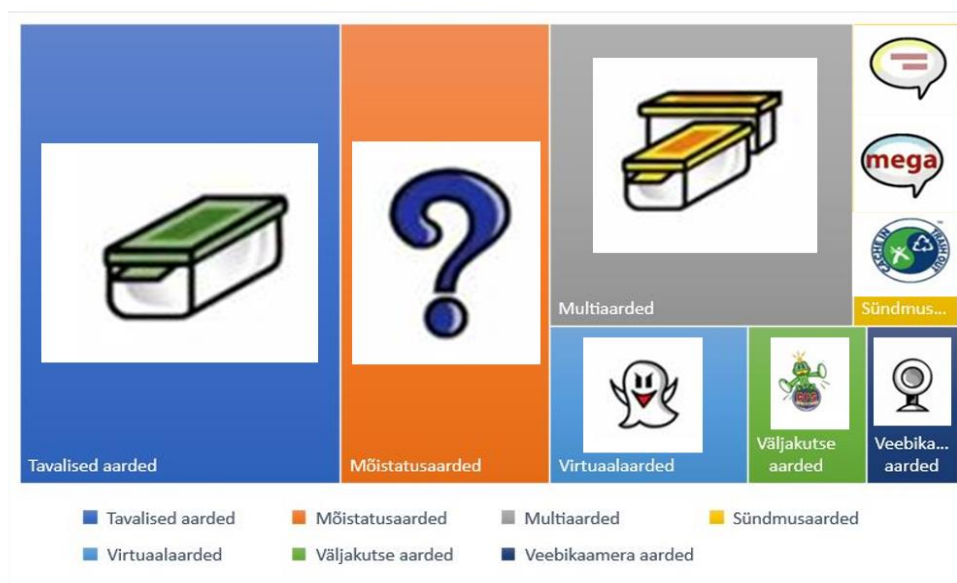
Vastaja B6 kirjutas varem pikemalt, kuid kaasmängijate kommentaaride tõttu lõpetas logimise. „Mulle öeldi, et ei ole need pikad logid teretulnud, mine kirjuta vihikusse. Ma mängin siia maani, kõik arvavad, et ma enam ei mängi. Ma lihtsalt ei logi.“

Vastaja B2 sõnul sai mängija B6 „... parima logija tiitli. See oli täiesti objektiivne väljavõtte geopeituse lehelt, Sa said ühele oma logile 60 põialt.“

Vastaja B7 lisab: „Alati on neid, kellele miski ei meeldi, ja siis logid nende jaoks kellel see meeldib, võimatu on kõiki inimesi rõõmustada. Mina isiklikult kui loen kellegi põnevat logi või seiklust, tekib selline tunne, et tahaks ise ka midagi samasugust või veel ägedamat kogeda, ja sealt tekibki inspiratsioon.“

### 3.6. Aarde peitmine

Geopeituse mängijad asuvad otsima kaasmängijate poolt peidetud aardeid (Vt. Lisa 4) ning vastajadelt uuriti, milliseid aardeid nad eelistavad tavaliselt otsida (joonis 12). Küsimusele vastates oli võimalik valida mitu erinevat vastusevarianti ja tulemustest selgus, et kõige rohkem vastanud, 143 eelistavad otsida tavalisi aardeid. Keerukamaid mõistatusaardeid tõid välja 93 vastajat ning 89 mängijat eelistavad otsida multiaardeid, mis koosnevad mitmetest erinevatest punktidest, mis on omavahel seotud.



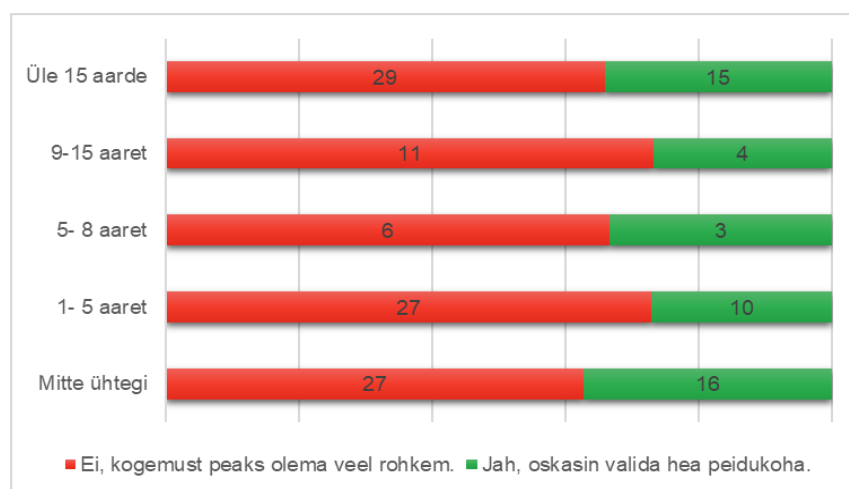
**Joonis 12.** Geopeituri eelistatud aarded (Autori loodud, kasutatud [geocaching.com](http://geocaching.com) piktogramme).

Autor uuris fookusgrupi intervjuudel, kui palju aardeid on mängijad oma mängitud aja jooksul leidnud ja tulemustest selgus, et staažikamad mängijad on leinud väga palju aardeid.

Vastaja B5 sõnul algus aastatel polnud eriti aardeid, mida leida. *“Mina olen vaieldamatult kõige pikema staažiga mängija, 19 aastat. Ega need esimesed algusaastad, siis polnud midagi, mõni üksik aare.”*

Vastaja B2 on mänginud 16 aastat ja leidnud 6867 aaret. Vastaja A3 on mänginud alates 2001. aastast ning leidnud alla 2000 aarde. Vastaja B1 on mänginud üle 12 aasta, mõned aastad jäid vahele ja nüüd mängib jälle. Vastajal B3 hakkab 5000 aaret täis saama ning vastanu B4 on mänginud 13 aastat ja leidnud 5780 aaret.

Vastajatelt uuriti, mitu aaret on nad peitnud ning kas nende arvates on 25 leitud aaret piisav, et peita ise aare, mida kaasmängijad asuvad otsima (joonis 13). Aarde peitmine ei ole kohustuslik ja geopeitust saab mängida ka ilma ühegi aarde peitmiseta. Küsitluses selgus, et 43 (28,8%) vastajat ei ole peitnud mitte ühtegi aaret. Samas kolmandik vastajatest, 101 (67,8%) arvas, et 25 aaret on vähe, et peita ise aare ning kogemust peaks rohkem olema. 48 (38,8%) vastanu arvates on 25 aarde reegel piisav, et leida aardele hea peidukoht. Vastajate poolt peidetud aarete arv ei näidanud suuri erinevusi mängu kogemuse ja aarde peitmise vahel.



**Joonis 13.** Seos küsimuste “Mitu aaret oled peitnud?” ja “Kas 25 aarde leidmine on piisav, et ise aaret peita?” vahel (n=149) (Autori koostatud).

Esimesel fookusgrupi intervjuul uuris autor, millal mängija tajus, et ta oskab aaret peita, mida kaasmängijad asuvad otsima ning aarde peitja hooldama.

Vastanu A5 arvas, et numbrist olulisem on „...see, et oleks leitud palju erinevaid moodi peidetud aardeid, see laiendab rohkem silmaringi.“ Ja lisas, et „selle 25 juures sõltub, milliseid aardeid sa leiad nende hulgas.“

Vastanu A3 mõtles hoolikalt, kuidas aare peita. „Ma võtsin endale eesmärgiks leida 100 aaret ja siis hakkan peitma. Esimene aare oli selline, et alguses tundus hea, aga tagantjärele mõtlen, et ikka päris palju panin ämbrisse. Aga ma arvan ka, et 1000 aarde leidmisel tekkis alles idee, milline võiks olla hea aare, tajusin ära, milline hea koht ja veekindel.“ Tema arvates on isegi 100 aaret alampiiiriks liiga väike arv.

Vastanu A8 on 25 aarde reegel hea, et „... neofüüdid või just avastanud ei kukuks kohe tavalisi aardeid peitma. Mul endal oli ka see, et kui ma olin 2-3 aaret peitnud, siis peidaks oma kortermaja akna alla aarde. Aeg läks edasi ja kortermaja akna alla peidetigi aare, see ei pidanud eriti kaua seal vastu, ühe hooaja. Et kummalisi asju vältida, oleks hea 25 aaret.“

Teisel fookusgrupi intervjuul tõstatas vastanu B6 probleemi, et 25 aaret ei ole piisav, et ise hakata uusi aardeid peitma „Kindlasti ei ole kindlasti õige arv selleks, et hakkaks peitma. 25 aaret on liiga vähe, et peita aare.“

Vastanu B1 on märganud, et Jõulumäe geopeituse treeningrada on juba 50 aardeline, mis eksitab mängijaid. Ka esimesel fookusgrupi intervjuul osalenud mängija A5 ütleb: „Mina ei ole peitnud, aga kui ma võtsin oma sõbranna suvel kaasa pikemale reisile Jõulumäele, otsisime ülesse kõik need vanad NKT konteinerid ja tema arvaski, et kõik need geopeituse aarded ongi sellised.“

Vastanu B1 on märganud, et uuematelt mängijatelt tuleb mingeid suvalisi karbikesi. Vastanu B4 täiendas: „Me oleme neid kutsunud koolivaheaja aareteks, uued lapsed tulevad ja peidavad ning järgmise veerandi keskel unustavad oma aarde olemasolu, lõpuks need aarded lähevad kinni.“

Vastaja B2 lisas: „Nad kõik tahavad nii hirmsasti peita, lapsed eriti, et kui ise leian, siis saaks kohe ise peita. 25 aarde reegel on hea, et siis sa vähemalt tead, et aardes peab olema logiraamat, kui sa pole ühtegi leidnud siis seda ei tea. Ma olen näinud sellist aaret, kus polegi logiraamatut.“

Lisaks geopeituse uutele mängijatele on aardeid loonud RMK: koostöös geopeituse mängijatega peideti üle Eesti looduskaitse 110. aastapäevaks aardeid, mida saavad otsida kõik inimesed, kes kasutavad RMK Loodusega Koos mobiiliäppi või kes leiavad info mängu kohta RMK kodulehelt.

Vastaja B4 uuris kaasmängijatelt, *“Aga selline RMK populariseeriv peitmine, seal on geopeitus segunenud nende oma äpiga. Kui vaatad äpist lõkkekohti, siis see inimene võib leida karbi, kes pole kuskil enne mängust midagi kuulnud. Kas nad jäävad ainult RMKsse mängima või saavad aru, et kuskil on suurem mäng ka?”*

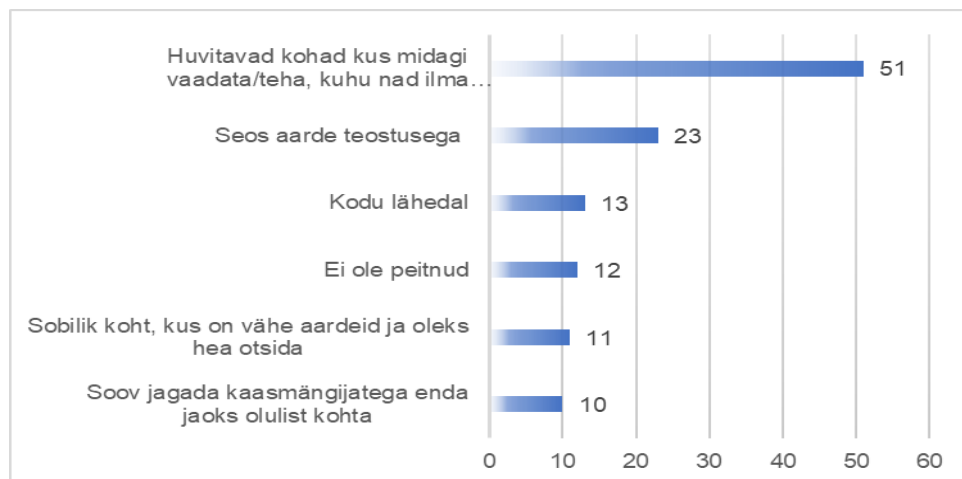
Vastaja B2 vastas: *“On küll ära seletatud, millega on tegu. Mina nägin üht pere, kes leidis tänu RMK aardele oma esimese aarde ja nad olid nii õnnelikud.”*

Vastaja B1 sõnul: *“Iseenesest nad saavad teada, et on suurem mäng, seal on seletatud, millega on tegu.”*

Kolmandal fookusgrupil arvas mängija C2: *„Kvaliteetsemad aarded tulevad ikka kogemusega, aga meil on päris palju mängijaid, kes oskavad just peita, kõik sõltub inimesest, mida ta on varem uurinud ja kui põhjalikult ta aarde teostab.“*

Ka vastaja C4 on märganud aardeid, mille teostus ei ole kõige parem, kuid tema arvateski mängijad õpivad: *“tean, et enamuse geopeitureid on oma esimese aarde peitnud natuke nadilt, aga üldiselt arenevad nende aarded, kuidas aeg edasi läheb. Olen olnud noriv väheste aarete kallal.”*

Vastajatelt uuriti, mille järgi ja kuhu on nad peitnud aarde (joonis 12). Küsimus ei olnud kohustuslik, kuna geopeitust saab mängida ka ilma aardeid peitmata, otsides kaasmängijate peidetud aardeid. Küsimusele vastas 120 mängijat, kellest 12 (10%) vastas, et nad ei ole aaret peitnud. Üks mängija, kes ei ole aaret peitnud, arvas, et ta peidaks aarde kogemuse põhjal. Selle järgi, et sihtkohas oleks midagi vaadata, kas looduskauni või huvitava ajaloo kohta valisid aardele peidukohaks 51 (42,5%) vastanut ning 23 (19,1%) jaoks on oluline, et koht oleks seotud aare teostustega. Geopeituse reeglite järgi on peab kahe aarde vahemaa olema vähemalt 160 meetrit ning 11 (9,1%) vastajat tõid välja, et kohas, kuhu nad aarde on peitnud, peab olema vähe aardeid ning asukoht peab olema sobilik otsimiseks.



**Joonis 14.** Aarde peitmise kohad (n=120) (Autori koostatud).

Ka fookusgrupi intervjuueeritavatelt uuriti, mille järgi on nad valinud kohad, kuhu aare peita.

Vastaja A8 sõnul „peab seal enne aaret mitte olema, et aare seda paika ei kahjusta ja natukene endale ka huvitav olema, pean selle kohaga samastuma ja peab mugav olema, et seal käia aaret hooldamas. Järevalve peab enda poolt olema, et logiraamat täis ei saaks ja 110 imelikku asja aarde puhul ära ei tehtaks.“

Vastaja C3 on korraldanud kaasmängijatele sündmusaardeid. „Ma olen korraldanud reisimisel sündmusi. Lisaks CITOsid, oleme kokku saanud, koristanud ning juttu ajanud pärast lõkke ääres. Suursündmust jaanipäeva olen korraldanud, kus antakse aasta auhindu.“

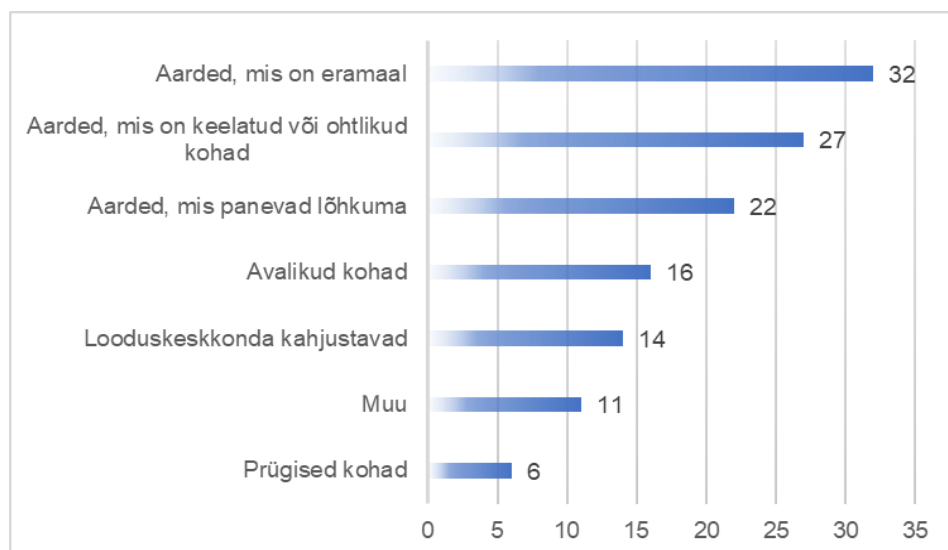
Vastaja A2 arvates on enamus tema aaretest peidetud ammu, siis ta väga ei osanud kohta valida. „Paari viimase aarde puhul on kõige olulisem hea hooldamas käia ja teiseks teostus, et muidu jääks liiga silma, peaks olema selline, kuhu inimesed muidu ei satu.“

Vastanu A3 tõi välja geovandalismi. „Mina valin selle järgi, et ta võimalikult kaua säiliks, kuhu inimesed peale ei satuks, kuna ma panen rohkem rõhku teostusele. Ja hooldamise teema on üks suur kriteerium, et kodust väga kaugel ei taha käia. Ja kui on selline avalikum koht, et geopeiturid seda kohta lammutada ei saaks. See on minu jaoks geovandalism ja püüan seda vältida.“

Vastaja B5 üritab inimesi meelitada loodusesse, mis ongi geopeituse mängu mõte. „Ma mingeid programmeeritavaid keerulisi aardeid ei tee, ma üritan inimesi meelitada rohkem loodusesse liikuma. Mängu mõte ongi, et rohkem vabas õhus tegutseda.“

Vastanul C4 oli probleem oma esimese aardega, mida ei avaldatud.“ *Oli selline mittemõistmise olukord geopeitus.ee adminniga, kes enam ei ole adminn, et ta ei avaldanud minu esimest aaret, ega ei andnud sellest teada.*“

Samuti uuriti vastajatelt, kas nad on sattunud otsima aareid, mis ei oleks tohtinud nende arvates olla peidetud antud asukohta (joonis 15). Küsimus oli avatud vastusega, et mängijad saaksid oma sõnadega kirjeldada ebasobivate aarete asukohtasid. Halvasti peidetud aardeid ei ole märganud 21 (14,9%) ja 32 (21,4%) vastanut tõid välja, et nad on sattunud otsima aardeid, mis on asunud eramaal. 27 (18,1%) vastajat on otsinud aardeid, mis on keelatud või ohtlikus kohas. Keelatud kohad on sillad, raudtee sillad, laste mänguväljakud jne. 22 (14,7%) vastanut on märganud aardeid, mis panevad ümbrust lõhkuma, näiteks looduses sammalt üles kiskuma ja vanu kiviaedu laiali tassima. Ühe vastaja sõnul on võetud väga suur risk peita aare muinsuskaitse kohtadesse, sest geopeituriid võivad liiga hoolitult otsida, eriti kui tegemist on kergesti ligipääsetava ja käidava kohaga. Liiga avalikke aardeid on otsinud 16 (10,7%) vastajat, kes on sattunud otsima aardeid, mis on väga avalikes kohtades (ja ümbritsetud mugudest). Looduskeskkonda kahjustavad aardeid on märganud 14 (9,3%) vastajat ja 11 (7,3%) tõid välja, et nad on otsinud aardeid, mis ebasobilikud, kui ei täiendanud, mille tõttu nad seda arvasid ning autor koondas nende vastused *muu* alla. Prügistest kohtadest on aardeid otsinud 6 (4%) vastajaid. Tulemustest võib järeldada, et geopeituse mängivad soovivad oma mängu hoida, ning nende jaoks on oluline, et aare säiliks võimalikult kaua peidukohas.



**Joonis 15.** Vastajate arvates halvasti peidetud aarete asukohad (n=149) (Autori koostatud).

Ka fookusgrupi intervjuueeritavad töid välja kohad, mis nende meelest ei olnud aardele sobilikud.

Vastaja B5 sõnul on palju geopeituse aareid valesti peidetud. *„Kõigil peitmistel peaks olema maaomaniku luba, paljude aarete puhul see on küsitav. Mõnel juhul on aarde kirjelduses, et maaomanikuga kokkulepe on olemas, teinekord lähed ettevaatlikult, vaatad kaardi pealt, kus see katastri piir läheb, ei taha kellegi hoovi minna.“*

Vastaja B6 on otsinud aaret keelatud kohas. *„Olen sattunud otsima aaret, mis oli peidetud lasteaeda. Tegelikult laste mänguväljakute lähedale ei tohi aardeid peita.“*

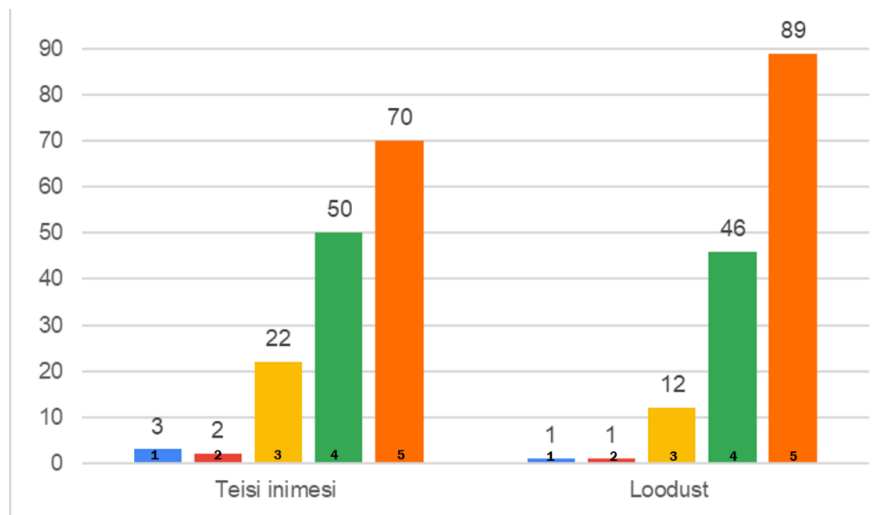
Ka vastaja B4 tõi välja, et *„mõned aarded on sellised, mis on palutud eemaldada, ühe aarde puhul on kutsutud kohale pommirühm, mis asus linnas käidavas kohas.“*

Ühel mängijal on olnud halb kogemus oma peidetud aardega. Vastaja B7 kirjeldab: *„Mul on juhtum ühe aardega, aarde peitsin riigimaale, aga aardeni jõudmiseks pidi läbima mitut eraomandit. Seal tekkis probleem, et maaomanikele ei meeldinud, et seal käiakse, pidi veel eraldi kokku leppima parkimiskoha. Arvati, et esimesed aarde otsijad on vargad. Kirjutasin kirjeldusse, et minge aardeni seda teed.“* Vastaja B4 uuris, *„kas otsijad ikka vaatavad ja loevad seda kirjeldust?“* B7 sõnul peaks nüüd kõik korras olema. *„Ma lisasin sinna kirjeldusse boldiga, et kindlasti järgida parkimisjuhiseid. Senimaani on peetud parkimisjuhistest kinni. Aga ma usun, et enamuse aaretel puhul jääb kirjeldus kahe silma vahele.“*

### **3.7. Mängu mõju loodusele ja sotsiaalsele keskkonnale**

Iga tegevus, mis toimub looduskeskkonnas, mõjutab loodust ning küsitluses selgitati välja, kui oluline on mängijate jaoks, et nende tegevus ei häiriks loodust ega teisi inimesi. Samuti uuriti, kuidas vastajad tajuvad oma tegevuse mõju: kas nende ökoloogiline jalajälg suureneb või jääb samaks ning milliseid probleeme on nad mängides täheldanud. Andmete analüüsimiseks kasutati Likerti skaala viie palli süsteemi. Vastanutel oli võimalus valida viie palli süsteemis, alustades 1- vähe oluline kuni 5- väga oluline, kui tähtis on nende jaoks, et nende tegevus ei häiriks loodust ega teisi inimesi (joonis 16). Tulemustest selgus, et geopeituse mängijate jaoks on looduskeskkond olulisem kui sotsiaalsed suhted.





**Joonis 16.** Kui oluline on, et geopeituri tegevus ei häiriks loodust ega teisi inimesi (n=149) (Autori koostatud).

Fookusgrupi intervjuueeritavatel uuriti, kas nad sattunud aaret otsides sattunud kaitsealale või mõnda teise ebasobivasse asukohta.

Vastaja C3 arvates „*Geopeituse leht on selle mugavaks teinud, et kui aare on kinni, siis seda aaret ei ole kaardil. Ma sõitsin üks päev ühest aarest mööda, kus kõrval tehti praegu lageraiet ja mulle tundub, et lageraie teeb rohkem kahju kui geopeitur.*“

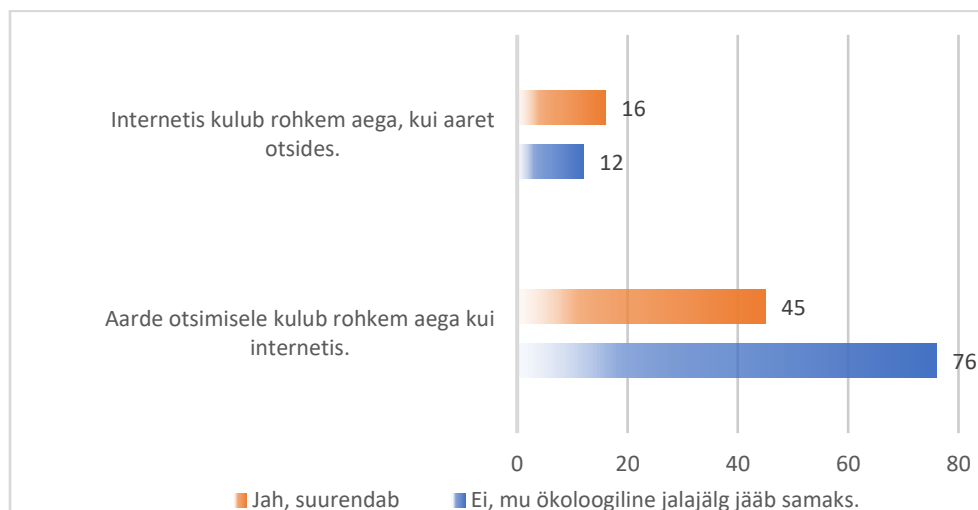
Vastaja B7 uuris ühe aarde juurde minnes kaitsealade kaarti ja valis tee aardeni, et ta ei viibiks looduskaitsealal. „*Leidsin ühe võimaluse, kuidas minna aardeni nii, et ma ei viibiks kaitsealal.*“

Vastaja B4 on peitnud aarde sihtkaitsevööndisse. „*Ise peites olen võtnud selle riski, et on kaks aaret, mis lähevad osa aastast kinni, sest need asuvad sihtkaitsevööndis, kaalusin, et kas üldse aarded sinna peita, et on sellised kohad, kus keegi pesitseb, samas need kohad on nii kaugel inimasustusest, et seal ei ole seda ohtu, et sinna hakkasid nüüd tuhanded inimesed voorima, ei ole midagi hullu juhtunud, et oleks seda otsust kahetsenud.*“

Mängijate sõnul ei jõua geopeitus.ee lehe administraator jälgida, kas aare on peidetud keelualale või mitte. Kaasmängijad on väga tähelepanelikud ning kui aarde peitmisega on mingi probleem, tuleb see kiiresti välja, kuna esimesed mängijad saavad aru, kas aarde asukoht või muu tegur ei ole sobilik ning seejärel antakse sellest teada aarde peitjale.

Mängijatelt uuriti, kui palju kulub neil aega mängule internetis ja kui palju looduses, saadud tulemusi võrreldi sellega, kas geopeitus suurendab vastaja arvates tema ökoloogilist jalajälge

või mitte (joonis 17). Tulemustest selgus, et 88 (59%) vastajat arvasid, et geopeitus ei suurenda nende ökoloogilist jalajälge ja 61 (41%) vastanu sõnul geopeitus suurendab nende ökoloogilist jalajälge. Vastajatel, kellel kulub internetis rohkem aega kui looduses, hindavad oma ökoloogilist jalajälge suuremaks kui need vastajad, kes veedavad rohkem aega looduses.



**Joonis 17.** Vastajate hinnang geopeituse mängu ökoloogilisele jalajäljele (n=149) (Autori koostatud).

Autor uuris vastajatel, kas nad on märganud geopeitust mängides probleeme, mida nad tahaksid välja tuua. Avatud küsimusele vastasid kõik mängijad ja töö autor koondas tulemused tabelisse 2. Probleeme ei ole märganud vastajat.

**Tabel 2.** Probleemid, mida vastajad on geopeitust mängides märganud (Autori koostatud).

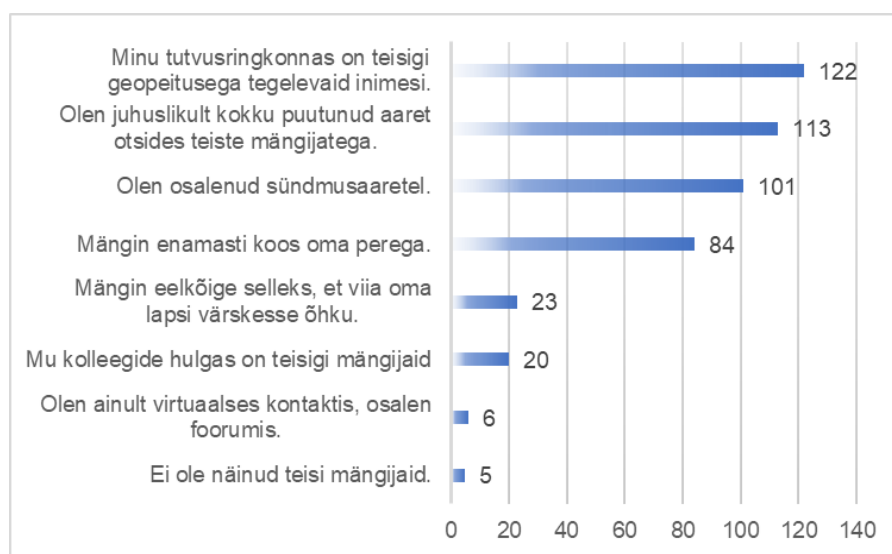
Probleemid		Vastajate arv
Loodust kahjustavad	Aarded, mis kahjustavad loodust ja selle ümbrust	13
	Prügi looduses	12
Isiklikud	Emotsionaalsed ja füüsilised probleemid	8
	Elektroonika probleemid	5
	Ajapuudus	3
	Halb riietus ja ilm	3

	Suur kütusekulu	2
	<i>Challenge</i> 'is osalemine muutis mängu kohustuseks	2
	Vigastused	1
Aarded	Aarde asukoht ja kirjeldus on ebatäpne	19
	Aardeid ei peideta õigesti tagasi või on ära võetud	16
	Aare on hooldamata või rikutud	14
	Mõistatusaarded on keerulised	14
	Aarded on peidetud liiga rahvarohketesse kohtadesse	4
Konfliktid	Hoolimatust ja reeglite rikkumist kaasmängijate poolt	12
	Eraomanikud, kes kaitsevad oma valdusi	8
	Mängijate vahelised konfliktid	6
	Reeglite erinevus Eesti ja rahvusvahelisel lehel	2

Vastanutelt uuriti, mida nad on teinud, et neid probleeme ennetada või vältida. Tulemustest selgus, et vastajad, kes on märganud halvasti peidetuid aardeid, on võtnud ühendust peitjaga (17 vastajat), kes saab, kas vea likvideerida või aarde arhiveerida. Mängijad, kes on märganud prügi, on selle kaasa võtnud ning õigesse kohta viinud (12 vastajat), samuti on osa mängijaid püüdnud võimalikult vähe loodusesse tegevusjälgi jätta (7 vastajat). Foorumis suheldes on mängijad proovinud mitte sattuda vaidlustesse (12 vastajat), või pakkunud välja lahendusi, kuidas probleeme lahendada (9 vastajat). Geopeituse kogukonna üldise maine hoidmine ning maaomaniku ja tema valduse suhtes lugupidavat käitumist pidasid vastajad (7 vastajat) samuti oluliseks. Uue aarde peitmisel on mängijad hoolikalt läbi mõelnud, milline on hea aarde asukoht ning püüdnud mitte hetkeemotsiooni ajal aaret peita (24 vastajat). Kui aare on jäänud leidmata, on mängijad katkestanud oma tegevuse ja mõnel korral jätkanud uuel võimalusel (13 vastajat).

### 3.8. Geopeituse kogukond

Vastajatel uuriti, missugused on kokkupuuted teiste mängijatega (joonis 18). Vastanutel oli võimalik valida mitu sobivat varianti ja tulemustest selgus, et vähesed mängijad ei ole näinud teisi mängijaid (5 vastajat) ning mõned mängijad on olnud ainult virtuaalses kontaktis, suheldes teiste mängijatega foorumis või läbi logiteadete (6 vastajat). Kõige rohkem töid vastajad välja, et nende tutvusringkonnas on teisigi mängijaid (122 vastajat). Kolmandik geopeituse mängijaid on osalenud sündmusaaretel (101 vastajat) ning juhuslikult aaret otsides on kaasmängijatega kokku puutunud 113 vastajat.



**Joonis 18.** Mängijate omavahelised kokkupuudete iseloom ja sagedus (Autori koostatud).

Fookusgrupi intervjuueeritavatelt uuriti, kas nad on osalenud geopeituri kokkutulekul ehk sündmusaardel või on ise korraldanud sündmusaardeid.

Vastaja A8 sõnul „sündmusaarded on väga ägedad, üldiselt on need väga hästi teostatud. See annab inimliku mõõtme, muidu on see ,et sa käid kuskil jätad mingi logi kirja ja tegelikult ei olegi teada, kes ja kus oled.“

Vastaja A1: „Kui keegi küsiks mu käest, et mille pärast ma geopeitust mängin, siis kindlasti ma ei ütle, et sündmusaarde pärast. See on väga tore, saab sinna vahest minna. Ma ise tutvustasin häirekeskust, tundus, et inimestele meeldis, selliseid on teisigi veel tehtud, tutvustatud mingit asutust.“

Vastaja C1 on korraldanud sündmusaarde eesmärgiga, et „saaks teistega koos midagi toredat teha.“

Autor uuris vastajatelt, milliste märksõnadega nad iseloomustavad geopeituse kogukonda (joonis 19). Avatud küsimusele said kõik mängijad oma sõnadega vastata ja nendest tulemustest koostas autor Wordart.com abil sõnapilve. Kõige enam kordusid järgmised sõnad: sõbralikud (43 vastajat), abivalmid (25 vastajat), kokkuhoidvad (18 vastajat), rõõmsameelsed (16 vastajat), loodussõbrad (15 vastajat) ja seiklushimulised (13 vastajat).



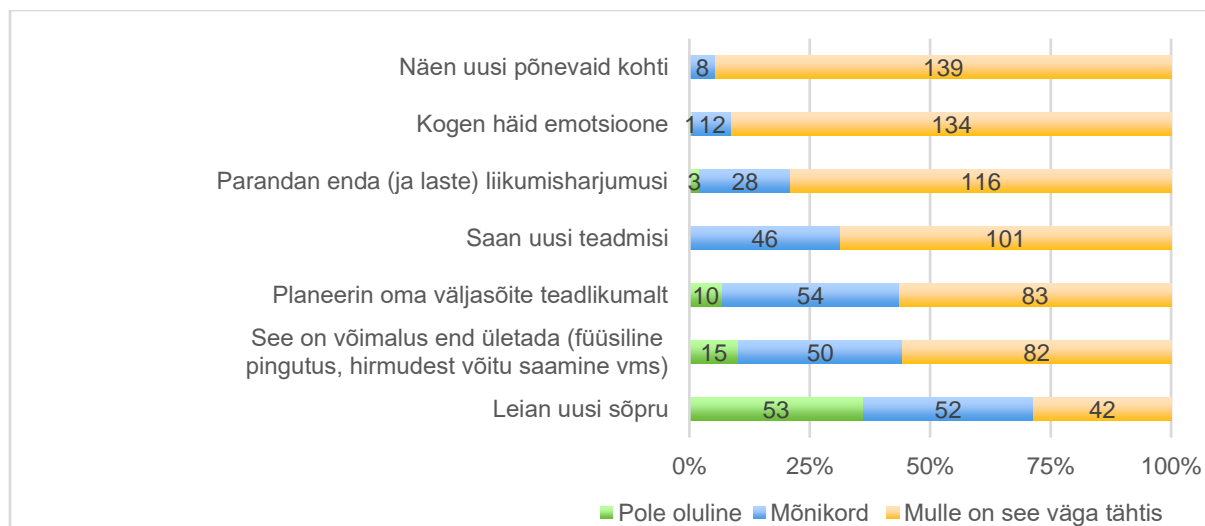
**Joonis 19.** Märksõnad, millega mängijad iseloomustavad geopeituse kogukonda (Autori koostatud).

Ka fookusgrupi intervjuudel osalejad iseloomustasid geopeituse sõpru ning kogukonda.

Vastaja A3 arvates on “kõige paremad sõbrad geopeituse mängijad, nendel on samasugune hasart. Need, kellel ei ole hinges seda geoverd, nendele ei pruugi seda selgeks teha, miks sa seda karpi põõsas taga otsid.”

Vastaja C3 lisab: “Ma käisin alguses üksinda, aga kui sul on juba natukene tutvusringkonda, saad abi küsida. Kogukond soodustab mängimist, kui sa oled üks ja ei saa hakkama, läheb tuju ära.”

Vastajatelt uuriti, mis on nende jaoks geopeitusega tegeledes tähtis (joonis 20). Kõige olulisemaks peavad 134 vastajat, et nad kogevad häid emotsioone ning kõige vähem oluline on võimalus ennast ületada või saada võitu hirmudest ning leida uusi sõpru. Tulemustest selgus, et geopeituse mängijate jaoks on samuti oluline veeta kvaliteetset aega koos oma pere või sõpradega ning saada uusi teadmisi.



**Joonis 20.** Geopeituse mängu positiivsed küljed mängijate sõnul (n=149) (Autori koostatud).

## 4. ARUTELU

Uuringus kogutud andmete põhjal võib väita, et inimesed, kes viibivad looduses, soovivad looduse nautimise kõrval teha midagi aktiivset ja saada uusi kogemusi. Geopeituse mäng annab selleks head võimalused ning mõjutab mängija elustiili positiivselt. Loodusturismi kui ka geopeituse puhul on oluline jätkusuutlikkus. Geopeituse mängus osalejad asuvad otsima kaasmängijate poolt peidetud aardeid. Aardeid saab peita mängija, kes on leidnud vähemalt 25 aaret, soovitavalt erinevad aardetüüpe ning erinevatel aastaaegadel. Mängijate jaoks on oluline, et peidetud aarded oleksid hoolikalt peidetud ning eriti kiidetakse foorumites aareid, mille teostusega on vaeva nähtud.

Suurbritannia geopeituse mängijate motivatsioone on uurinud O'Hara ja kooskõlas tema uuringu tulemustega on ka Eesti mängijate peamiseks motivatsiooniks võimalus kodust väljuda ja kõndida (O'Hara, 2008). Samuti uurida ning avastada uusi paiku ja koguda aardeid, mida kaasmängijad on peitnud, et jagada läbi mängu enda jaoks mõnda olulist kohta või tutvustada mõnda huvitavat fakti. Mäng annab põhjuse looduses liikumiseks ja värskes õhus viibimiseks. Geopeituse mängijad tõid välja, et läbi geopeituse saavad nad paremini planeerida oma vaba aega, sest aarde asukohti otsides avastavad nad uusi paiku, mida tavaolukorras ei pruugiks märgata. Aardeid lisandub pea igapäevaselt ja mängijad võistlevad sellele nimel, kes leiab aarde kõige esimesena. Samuti on tähtis leitud aarete arv nii Eestis kui välismaal. Geopeituse mängus pannakse ennast proovile uutes väljakutsetes ning seeläbi ületatakse hirne või õpitakse midagi uut. Lisaks tõid mängijad välja, et nad saavad oma hobiga tegeleda igal ajal ja igal pool.

Kõige selle juures on mängijal võimalus veeta oma vaba aega koos oma pere ja sõpradega. Sõbrad võivad olla nii geopeituse mängijad kui mitte mängijad, kellele läbi aardejahi tutvustatakse geopeituse mängu. Tulemustest selgus, et kõige rohkem on uusi mängijaid lisandunud sõprade kaudu, samuti mängivad geopeitust mängijate pereliikmed. Paljud mängijad käivad aardeid otsimas koos oma "mugudest" sõpradega, kes ei ole loonud geopeituse veebikeskkonnas kasutajakontot. Geopeitus pakub peredele võimalust koos aega veeta ning külastada uusi või vanu kohti. Ankeetküsitluses osalesid kaks mängijat, kes kuulusid vanusegruppi 25-33, kuid on mänginud geopeitust üle kümne aasta. Sellest võib järeldada, et nad alustasid mängimist koos oma pere või sõpradega ning mängivad tänaseni.

Geopeituse mängijate eetika on sõnastanud Lasse Burri Gram-Hansen ning sellest tulenevalt on mängijatel on kohustus kinni pidada mängus kokkulepitud reeglitest, et püsiks geopeituse maine ja säiliksid aarded, mida otsida (Gram-Hansen, 2009). Mängureeglid on kirja pandud Eesti geopeitus.ee ja rahvusvahelisel geocaching.com leheküljel, kuhu mängija peab mängimiseks looma konto. Autor uuris mängijatelt, kumba veebikeskonda vastajad mängimiseks kasutavad ja tulemustest selgus, et paljud mängijad on loonud konto mõlemale veebileheküljele ning kasutavad vastavalt olukorrale sobivat veebikeskkonda. Boulaire & Hervet uurisid, kuidas on võimalik geopeituse mängu kasutada turismissektoris. Uuringu tulemustest selgus, et geopeituse mängijate poolt peidetud aarded juhatavad mänigijad uutesse kohtadesse ning mängijate profiil on väga mitmekesine (Boulaire & Hervet, 2012). Käesolava töö käigus läbi viidud uuring kinntas neid seisukohti.

Läbiviidud uuringu põhjal tulid välja peamised kitsaskohad, milleks on aarete ebasobivad peidukohad loodus- või linnakeskkonnas. Tulemustest selgus, et vastanud on sattunud otsima aardeid, mis ei ole nende arvates olnud hästi peidetud. Mängijad tõid välja, et nad on otsinud aardeid, mis on peidetud eramaale kooskõlastamata maaomanikuga või maaomaniku vahetudes pole uus omanik teadlik aardest ning aaret otsivad inimesed tekitavad segadusi. Lisaks maaomanikele on mängijatel olnud probleeme läheduses elavate naabritega, kes on olnud häiritud geopeituse mängijate liikumisest. Eesti kehtib alates 1. augustist 2014 igaüheõigus, millest tulenevalt võivad inimesed viibida võõral maatükil, kui maaomanik ei ole piiritlenud oma valdusi või andnud muul moel teada, et ta ei soovi enda valdusesse võõraid. Geopeituse mängijad tõid välja, et nad on maaomanikele selgitanud, et nad osalevad mängus ning olukord on lahenenud. Mängijate sõnul on osadel juhtudel seetõttu aarded arhiveeritud ja antud keskkonnast eemaldatud.

Fookusgrupil osalenud mängijadelt uuriti, kas nad on geopeitust mängides sattunud ebasobival ajal kaitsealale. Kinnitati, et mängijad on hoolitsenud selle eest, et Geopeitus.ee veebilehekülg sulgeb vajadusel piiiranguajaks aardeid, mis on peidetud kaitsealadele. Aarded on suletud teatud ajal aastast, et mängijad ei saaks neid aardeid keelualjal otsida. Muudel aegadel on võimalik neid aardeid otsida, kuid looduskaitsealal viibides tuleb alati järgida antud koha kaitse-eeskirju. Uuringust selgus, et geopeituse.ee lehekülje administraator ei suuda jälgida kõikide aarete puhul, kas need on õigesti peidetud, kuid aarde esimesed leidjad oskavad hinnata, kas aare on hästi ja jätkusuutlikult peidetud. Kui aarded on halvasti peidetud, ei säili need oma



reaalses asukohas. Mängijad, kes on märganud, et aare vajab hooldust, on võtnud ühendust peitjaga ning andud teada aarde olukorrast. Ka paljud mängijad on ise kiiresti hooldamist vajava aaret hooldanud ja sellestki omanikule teada andnud.

Mängijad, kes on aarded peitnud, tõid välja, et aarete tegemine on looming ja seeläbi on neil võimalus kaasmängijatele enda jaoks olulist paika tutvustada. Mängijate sõnul tulevad paremad aarded, kui need hoolikalt läbi mõelda, sest aarde peitmisel on neil kohustus selle eest hoolitseda ning fookusgrupi intervjuudel selgus, et mängijad on peitnud aardeid enda kodu lähedale või kohtadesse, mida nad tihedalt külastavad. Ühe mängija sõnul on tema esimesed peidetud aarded teostatud läbimõtlematult, kuid tänaseks on mängija kogenum ning lähtub aarde peitmisel, et peidukohal ja aardel oleks seos ning aaret on kerge hooldada. Aarde leidmisel on kohustus täita aarde logiraamatut ja kirjutada logi veebikeskkonnas. Mängijate sõnul kirjutavad nad pikemaid logisid sooviga jagada kaasmängijatega oma kogemust, kirjeldada, kuidas kulges teekond aardeni ning, millised emotsioon tekkisid antud kohaga. Töös tuli välja, et elementaarne on kirjutada aarde leidmisel „*tänan peitjat, ilus koht, aare on korras*“. Töö autor uuris mängijatelt, kas neid motiveerib kirjutama pikemat logi kaasmängijatelt tunnustuse saamine, selgus, et logisid kirjutatakse eelkõige endale ja paljude mängijate jaoks on logid päeviku eest. Mängijate sõnul on kogenumad mängijad öelnud „*logi aare nii, kuidas sa tahad, et sinu aaret logitakse*“. Lisaks logiteadetele suhtlevad geopeituse mängijad üksteisega foorumistes ja ühistel kokusaamiselt. Geopeituse mängijad tõid välja, et sündmusaarete korraldajad muudavad mängu reaalsemaks, need on hoolikalt läbi mõeldud ning tekitavad häid emotsioone.

Töös selgus, et mängu populaarsus suureneb ja tekib juurde juhuslikke mängijaid, kes samuti soovivad aardeid otsida. Selline olukord seab vanematele ja kogenumatule mängijatele vastutuse neid suunata ja abistada, sest uued mängijad loovad samamoodi mängusisu. Geopeitusel nagu igal mängul on reeglid, kuid need reeglid peavad olema kooskõlas väljaspool mängumaailma (näiteks looduskaitsealal) kehtivate reeglitega, sest suur osa mängust toimub reaalses maailmas.

## KOKKUVÕTE

Eesti looduses on kõigil inimestel lubatud liikuda igaüheõiguse alusel. Igaüheõigused tagavad inimestele võimaluse looduskeskkonnas viibida ning oma vaba aega veeta. Paljud inimesed soovivad looduses teha midagi aktiivselt ning asukohapõhised mängud nagu geopeitus annavad selleks head võimalused. Geopeitus on globaalne aardejaht, kus mängu kulg ja edenemine seotud mängija asukohaga ruumis. Geopeituse mängimiseks on vaja GPS signaaliga nutiseadet, sest mängijad asuvad otsima aardeid, mis on peidetud kaasmängijate poolt määratletud koordinaatidel.

Magistritöö eesmärk oli selgitada välja, kuidas kasutavad Eesti looduskeskkonda geopeituse mängijad. Uurimisküsimustele vastuste leidmiseks kasutati erinevaid teaduskirjanduses avaldatud teemakohaseid allikaid. Andmete kogumiseks viidi läbi kombineeritud uurimismeetod, kvantitatiivsete andmete kogumiseks kasutas autor elektroonilist ankeetküsitlust ning kvalitatiivsete andmete kogumiseks viidi läbi ankeetküsitluse vastanutega poolstruktureeritud intervjuud.

Autori arvates said töös püstitatud eesmärgid täidetud. Tulenevalt töö eesmärgist oli seatud probleemküsimuseks „kui teadlikud on geopeituse mängijad oma tegevuse mõjust looduskeskkonnale.“ Selgus, et mängijad hoolivad loodusest ja nende jaoks on tähtis, et loodusesse peidetud aarded säiliks kaua ning et neid ei leiaks juhuslikud, kõrvalised inimesed. Mängijad, kes on märganud kaasmängijate või mitte-mängijate tekitatud kahju, on püüdnud olukorda parandada. Geopeituse mängijad töid välja, et nad on prügi loodusest endaga kaasa toonud.

Teine probleemküsimus oli „Milline on mängu sotsiaalne mõju, kas tuleb ette konflikte teiste mängijate või mängust mitte teadlike inimestega.“ Mängijad hoiavad ja säilitavad traditsioone, mida nad kogevad läbi mängu. Paljudele mängijatele on geopeitus võimalus veeta aega koos oma pere ja sõpradega ning läbi mängu saada tuttavaks uute inimestega. Mängijad abistavad ja jagavad üksteisega informatsiooni läbi veebikeskkondade geopeitus.ee ja geocaching.com. Mängus on tulnud ette konflikte mängijate vahel ning ka arusaamatusi mitte mängijatega. Geopeituse mängu eetika järgi on tähtis kaitsta mängu ja järgida kõiki piirkonna seadusi ja reegleid, lisaks minimeerida enda ja teiste keskkonnamõju. Samuti ei tohi mängijad ohustada

ennast ega teisi. Väga oluline on üksteisega arvestav ja mõistev suhtlemine ning probleemide lahendamine.

Tulemustest selgus, et läbi geopeituse mängu on võimalik arendada turismi Eestis ja tutvustada piirkondade olulisi vaatamisväärsusi ja ajaloolisi paiku. Paljud mängijad on läbi geopeituse avastanud Eestimaal paiku, mida nad ilma mänguta poleks märganud. Mängijate jaoks, kes mängivad koos perega, on oluline kvaliteetaja veetmine läbi mängu ning uute kohtade külastamine. Samuti on võimalik geopeituse mängu kasutada õuesõppe eesmärgil, viies õpilasi loodusse ja läbi aardejahi tutvustada õpitava teema käsitlust.

Edasises uuringuteks võiks laiendada uurimisküsimusi ka väliturismile ning uurida, kuidas Eesti geopeituse mängijad, kes tegelevad oma hobiga ka välismaal, on planeerinud oma reise lähtuvalt aarete asukohtadest või osalenud teiste riikide mängijate korraldatud sündmusaaretel. Lisaks Eesti mängijatele, kes planeerivad oma reisi lähtuvalt aarete asukohtadest, võiks uurida Eesti populaarsemate aarete logipositusi, mis annaks ülevaate välituristide geojäljest Eestimaal.

Geopeituse mängijad tõid välja, et nad on sattunud otsima aardeid, mille asukohad on olnud looduses ebasobivad ning see annaks võimaluse viia läbi uurimuse, kuidas geopeituse mängijad mõjutavad oma käitumisega looduslikku koormustaluvust aarete lähedal.

## KASUTATUD KIRJANDUS

**Amaro, S., Duarte, P., & Henriques, C.** (2016). Travelers 'use of social media: A clustering approach. *Annals of Tourism Research*, 59, 1-15.

**Bell, S., Tyrväinen, L., Sievänen, T., Pröbstl, U., & Simpson, M.** (2007). Outdoor recreation and nature tourism: A European perspective. *Living Reviews in Landscape Research*, 1(2), 1-46.

Rahvakalender. BERTA Eesti rahvakalendri tähtpäevade andmebaas. [veebileht] <http://www.folklore.ee/Berta/rahvakalender.php> (08.05.2021)

**Boman, M., Fredman, P., Lundmark, L., & Ericsson, G.** (2013). Outdoor recreation—a necessity or a luxury? Estimation of Engel curves for Sweden. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 3, 49-56.

**Boulaire, C., & Hervet, G.** (2012). New Itinerancy: the Potential of Geocaching for Tourism. *International Journal of Management Cases*, 14(4), 210-218.

**Buckley, R.** (2003). The practice and politics of tourism and land management. *Nature-based tourism, environment and land management*, 1-6.

Cache types. [veebileht] <https://www.geocaching.com/blog/wp-content/uploads/2012/06/cache-types.png> (09.05.2021)

**Çay, R. D.** (2015). Recreation and urban park management. *Environment and Ecology at the Beginning of 21st Century*, 302-312.

Dartmoor letterboxing, home of the original letterboxing forum. [veebileht] <https://dartmoorletterboxing.org/getting-started/> (08.05.2021)

**Deterding, S.** (2012). Gamification: designing for motivation. *interactions*, 19(4), 14-17.

Eesti loodusturismi pakkumise uuring (2008). [veebileht] [https://d3otexg1kysjv4.cloudfront.net/docs/2883437\\_eesti-loodusturismi-pakkumise-uuring.pdf](https://d3otexg1kysjv4.cloudfront.net/docs/2883437_eesti-loodusturismi-pakkumise-uuring.pdf) (13.01.2021)

- Einama, K.** (2005). GPS-mängud aitavad Eestit avastada. [veebileht] <https://www.reisijutud.com/book/export/html/2178> (08.05.2021)
- Edginton, C. R., Crompton, D. M., & Hanson, C. J.** (1980). Recreation and Leisure Programming. Philadelphia, Saunders College.
- Fredman, P., & Tyrväinen, L.** (2010). Frontiers in nature-based tourism. Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism, 10(3), 177-189.
- Huizinga, J.** (2004). Mängiv inimene. Varrak.
- Ihamäki, P., & Heljakka, K.** (2017). The Sigrid-Secrets Geocaching Trail: Influencing Well-being through a Gamified Art Experience. In GamiFIN (pp. 71-80).
- Ihamäki, P.** (2015). User Experience of Geocaching and Its Application to Tourism and Education.
- Gram-Hansen, L. B.** (2009). Geocaching in a persuasive perspective. In Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology (pp. 1-8).
- Geopeitus avasta Noarootsi. [veebileht] <https://www.visithaapsalu.com/objekt/geopeitus-avasta-noarootsi/> (09.05.2021)
- James Perrott Dartmoor guide, master angler, and father of letterboxing. [veebileht] [https://www.devonperspectives.co.uk/james\\_perrott.html](https://www.devonperspectives.co.uk/james_perrott.html) (08.05.2021)
- Jenkins, J., & Pigram, J.** (Eds.). (2004). *Encyclopedia of leisure and outdoor recreation*. Routledge.
- Jõulumäe tervisespordi keskus. [veebileht] <https://joulumae.ee/metsas-on-monus/> (09.05.2021)
- Kajala, L., Erkkonen, J., & Perttula, M.** (2004, June). Measures for developing sustainability of nature tourism in protected areas. In *Policies, methods and tools for visitor management—proceedings of the second international conference on monitoring and management of visitor flows in recreational and protected areas* (pp. 241-246).

- Kalda, M.** (2014). Geopeitus – 21. sajandi harrastus mängu žanriraamis ja väljaspool. MAAILM JA MULTITASKING. [veebileht] <http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/multi/multitasking2.pdf> (13.01.2021)
- Kalda, M.** (2019). Kogukonna kodulehekülge geopeitus.ee kui traditsiooni varamu. [veebileht] <http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/pildisisse/kalda.pdf> (13.01.2021)
- Kamberelis, G., & Dimitriadis, G.** (2013). Focus groups. London: Routledge.
- Keskkonnaseadustiku üldosa seadus. (2017). Keskkonnaseadustiku üldosa seadus (lühend KEÜS). (vastu võetud 16.02.2011, muudetud, täiendatud, viimati jõustunud 01.08.2017). – Riigi Teataja. link: <https://www.riigiteataja.ee/akt/Ke%C3%9CS> (01.05.2021)
- Keskkonnaseadustiku üldosa seaduse kommentaarid. (2015). Õigus kasutada võõrast maatükki ja veekogu. [veebileht] <https://www.k6k.ee/keskkonnaseadustik/4-ptk/2-jagu/sissejuhatus> (08.05.2021).
- Kruja, D., & Gjyzezi, A.** (2011). The special interest tourism development and the small regions. Turizam, 15(2), 77-89.
- Kõivupuu, M.** (2018). Meie pühad ja tähtpäevad. Varrak
- Laas, O.** (2017). Liitreaalsus, virtuaalsus ja väärtus. [veebileht] <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/film/liitreaalsus-virtuaalsus-ja-vaartus/> (22.05.2021)
- Laato, S., Hyrynsalmi, S., Rauti, S., Islam, A. N., & Laine, T. H.** (2020). Location-based games as exergames-from pokémon to the wizarding world. International Journal of Serious Games, 7(1), 79-95.
- Laur, L.** (2014). Geocaching map [veebileht] <https://courses.cs.ut.ee/demos/geopeitusmap/poster> (14.04.2021)
- Lemon, K. N., & Verhoef, P. C.** (2016). Understanding customer experience throughout the customer journey. *Journal of marketing*, 80(6), 69-96.
- Looduses liikumine. [veebileht] <https://www.envir.ee/et/eesmargid-tegevused/looduskaitse/looduses-liikumine> (13.01.2021)

Looduskaitse arengukava aastani 2020. [veebileht]

[https://www.envir.ee/sites/default/files/lak\\_lop\\_0.pdf](https://www.envir.ee/sites/default/files/lak_lop_0.pdf) (10.04.2021).

Looduskaitse seadus (2004). (vastu võetud 21.04.2004, jõustumine 10.05.2004) – Riigi

Teataja [veebileht] <https://www.riigiteataja.ee/akt/110072020057> (01.03.2021) (08.05.2021).

**Lundmark, L., & Müller, D. K. (2010).** The supply of nature-based tourism activities in Sweden. *Tourism: An International Interdisciplinary Journal*, 58(4), 379-393.

**Ma, S. D., Kirilenko, A. P., & Stepchenkova, S. (2020).** Special interest tourism is not so special after all: Big data evidence from the 2017 Great American Solar Eclipse. *Tourism Management*, 77, 104021.

**Meyer, C., & Schwager, A. (2007).** Understanding customer experience. *Harvard business review*, 85(2), 116.

**Neuhofer, B., Buhalis, D., & Ladkin, A. (2012).** Conceptualising technology enhanced destination experiences. *Journal of Destination Marketing & Management*, 1(1-2), 36-46.

**Neustaedter, C., Tang, A., & Judge, T. K. (2013).** Creating scalable location-based games: lessons from Geocaching. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(2), 335-349.

**Newsome, D., & Hughes, M. (2018).** The contemporary conservation reserve visitor phenomenon!. *Biodiversity and conservation*, 27(2), 521-529.

**O'Hara, K. (2008).** Understanding geocaching practices and motivations. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1177-1186).

**Orru, K., Lang, M., Orru, H. (2019).** Loodusalade mõju inimeste heaolule. [veebileht] <https://inimareng.ee/loodusalade-m%C3%B5ju-inimeste-heaolule.html> (08.05.2021).

**Puusepp, L., Eensoo, P., Tuusti, A. Rammo, M. (2020).** Keskkonnateadlikkuse edendamine ja külastuskorraldus. Eesti looduse kaitse aastal 2020 Eesti looduse mitmekesisus. [veebileht] [https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk\\_2020\\_est.pdf](https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk_2020_est.pdf) (13.01.2021)

**Pääsuke, K. Jõõts, T. (2004).** "GeoLutikas" ja "RännuPutukas" ehk rändurid maailmas. [veebileht] <https://www.reisijutud.com/node/1287> (13.01.2021)

Turu-uuringute AS: 97% eestimaalastest peab RMK külastustaristut vajalikuks. Riigimetsa Majandamise Keskuse pressiteade. [veebileht]

<https://rmk.ee/organisatsioon/pressiruum/uudised/uudised-2021/turu-uuringute-as-97-eestimaalastest-peab-rmk-kulastustaristut-vajalikuks> (25.02.2021)

**Reimann, M., Kuresoo, R.** (20). Ökoturism ja kaitsealad. [veebileht]

<https://www.eas.ee/images/doc/ettevotjale/turism/looduspuhkus/6koturismi%20kasiraamat%202010.pdf> (08.05.2021).

**Rosário, I. T., Rebelo, R., Cardoso, P., Segurado, P., Mendes, R. N., & Santos-Reis, M.** (2019). Can geocaching be an indicator of cultural ecosystem services? The case of the montado savannah-like landscape. *Ecological Indicators*, 99, 375-386.

Project-gc.com [veebileht] <https://project-gc.com/Statistics/TopStreak> (24.05.2021)

**Puusepp, L., Eensoo, P., Tuusti, A. Rammo, M.** (2020). Keskkonnateadlikkuse edendamine ja külastuskorraldus. Eesti looduse kaitse aastal 2020 Eesti looduse mitmekesisus. [veebileht] [https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk\\_2020\\_est.pdf](https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk_2020_est.pdf) (13.01.2021)

**Salganik, M. J., & Heckathorn, D. D.** (2004). Sampling and estimation in hidden populations using respondent-driven sampling. *Sociological methodology*, 34(1), 193-240.

**Sandles, T.** (2016) Cranmere Pool. [veebileht]

[https://www.legendarystartmoor.co.uk/cranmere\\_pool.htm](https://www.legendarystartmoor.co.uk/cranmere_pool.htm) (08.05.2021)

**Sandles, T.** (2016). Early Cranmere memorabilia. [veebileht]

<https://www.legendarystartmoor.co.uk/wp-content/uploads/2016/03/Cranmere2-1.gif> (08.05.2021).

**Sarah.** (2020). Geocaching through the ages: a short history of location-based games.

[veebileht] <https://www.geocaching.com/blog/2020/11/geocaching-through-the-ages-a-short-history-of-location-based-games/> (14.04.2021)

Seto Geopeitus. [veebileht] <https://setofolk.ee/seto-geopeitus/> (14.05.2021)



- Sievänen, T., Arnberger, A., Dehez, J., & Jensen, F. S.** (2009). Monitoring of forest recreation demand. *European forest recreation and tourism. A handbook*, 105-133.
- Sievänen, T., Tervo, K., Neuvonen, M., Pouta, E., Saarinen, J., & Peltonen, A.** (2005). Nature-based tourism, outdoor recreation and adaptation to climate change. Finnish Environment Institute Mimeographs, 341, 52.
- Sirel, K., Pille, K.** (2020). Kaitstav territoorium ja akvatoorium. Eesti looduse kaitse aastal 2020. Eesti looduse mitmekesisus. [veebileht] [https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk\\_2020\\_est.pdf](https://www.keskkonnaagentuur.ee/sites/default/files/elk_2020_est.pdf) (14.04.2021).
- Sotsiaalmajanduslik taust. (2013). [veebileht] [https://www.keskkonnaagentuur.ee/failid/ky\\_2013\\_pt1.pdf](https://www.keskkonnaagentuur.ee/failid/ky_2013_pt1.pdf) (08.05.2021).
- Valentine, P.** (1992). Nature-based tourism. Belhaven Press.
- Veal, A. J.** (2004). Definitions of leisure and recreation.
- Viikingi küla. Geopeitus. [veebileht] <https://www.viikingitekyla.ee/geopeitus/>
- Verhoef, P. C., Lemon, K. N., Parasuraman, A., Roggeveen, A., Tsiros, M., & Schlesinger, L. A.** (2009). Customer experience creation: Determinants, dynamics and management strategies. *Journal of retailing*, 85(1), 31-41.
- Tangeland, T., & Aas, Ø.** (2011). Household composition and the importance of experience attributes of nature based tourism activity products—A Norwegian case study of outdoor recreationists. *Tourism Management*, 32(4), 822-832.
- The (brief) history of orienteering. [veebileht] <http://neooc.com/the-brief-history-of-orienteering/> (08.05.2021)
- Tongco, M. D. C.** (2007). Purposive sampling as a tool for informant selection. *Ethnobotany Research and applications*, 5, 147-158.
- Torkildsen, G.** (2005). Leisure and recreation management. Psychology Press.
- Trauer, B.** (2006). Conceptualizing special interest tourism—frameworks for analysis. *Tourism management*, 27(2), 183-200.

Turu-uuringute AS. Eesti elanike keskkonnateadlikkuse uuring. [veebileht]

[https://www.envir.ee/sites/default/files/ASO/2020\\_keskkonnateadlikkuse\\_uuring.pdf](https://www.envir.ee/sites/default/files/ASO/2020_keskkonnateadlikkuse_uuring.pdf) (13.01.2021)

**Weber, J.** (2017). Designing engaging experiences with location-based augmented reality games for urban tourism environments (Doctoral dissertation, Bournemouth University).

**Womersley, V.** (2020). Something Out of the Ordinary: Letterboxing and Geocaching on Dartmoor. [veebileht] <https://www.langstonemanor.co.uk/letterboxing-and-geocaching-on-dartmoor/> (08.05.2021).

**LISAD**

## Lisa 1. Peidukoha raskusastmed

Tabel 3. Peidukoha raskusastmed Geopeitus.ee järgi (Autori koostatud)

Raskusaste	Kirjeldus
1.	Koordinaatidel on näha kohe ainsat võimalikku aarde peidikut. Midagi arvutada või mõistatada pole vaja.
2.	Aardele on tehtud maskeering, mis jääb kõrvalistele isikutele märkamatuks.
3.	Aarde maskeering on peaaegu loodusesse sulanduv, peidukoha lähedal on mitmeid teisi võimalikke peidikuid (muulid, kiviaiad jne). Multi- ja mõistatusaarde puhul on vaja arvutada või internetist informatsiooni juurde otsida.
4.	Aarde maskeering on täielikult ümbritsevasse sulanduv, aaret on võimalik ära tunda vaid paljusid võimalikke objekte avada püüdes. Multi- ja mõistatusaarete puhul võib olla tegemist info otsimisega raamatutest, arvutused võivad kuuluda keskkooli matemaatikasse. Aarde asukoha leidmiseks võib olla abi piirkonna eelnevast tundmisest.
5.	Aarde leidmiseks ja avamiseks on vajalikud erioskused ja -teadmised nagu programmeerimine, (de)krüpteerimine, muusikaline kuulmine jne

Märkus. Geopeituse aarded on peidetud juhuslike inimeste silma alt ära ning seetõttu vajab aarde leidmine mängijalt õigete koordinaatide äraarvamise oskust ja mõtlemisvõimet. Peidukohta on kirjeldatud skaalal 1-5 (Geopeitus.ee, 2021).

## Lisa 2. Maastiku raskusastmed

Tabel 4. Maastiku raskusastmed Geopeitus.ee järgi (Autori koostatud)

Raskusaste	Kirjeldus
1	Aarde juurde pääseb mööda sillutatud teid nii lapsevankri kui ratastooliga ja aega ei kulu üle mõne minuti.
1.5	Kui ratastooliga võimalik liikuda aarde peidukoha juurde, kuid aaret kätte ei saa.
2	Aarde juurde jõudmiseks tuleb ette võtta kuni mõnekümne minutiline matk kergel maastikul (metsarajad ja teed) ning aarde kättesaamiseks ei ole vaja teha ronimis- ega turnimisliigutusi.
3	Teekond aardeni või osa sellest võib kulgeda raskemal maastikul nagu radadeta metsas või kraavidega kallasrajal. Aarde võib asuda kergesti ronitava puu otsas, mitte üle 3-4 meetri maapinnast või arde peidukohas on vaja ronida libedatel kividel või kõrgel kaldal. Ajaliselt võib kuluda aardeni jõudmiseks üks tund või rohkem.
4	Maastik aardeni on mitmekesine ja raske (ooside ületamine, liikumine tihedas võsas või metsas). Aare võib asuda raskesti ronitava puu otsas või jõe- või järve saarel, kuhu on vaja jõuda ujudes või aardeni jõudmiseks on vajadus vaja läbida veekogu, laudteedeta sood või raba. Aare võib asuda. Teekond aardeni võib kesta mitu tundi.
5	Aarde leidmiseks on vajalik erivarustus nagu paat, akvalang, mägironimisvarustus või muu taoline kuna aare asub raskesti kättesaadavas kohas.

Märkus. Maastiku raskusastmetega on kirjeldatud, kui raske on aarde kättesaamine või kui kaua võta aega aardeni jõudmine füüsilises keskkonnas. Maastikke on kirjeldatud skaalal 1-5 (Geopeitus.ee, 2021).

### Lisa 3. Aardekonteineri suurused

Tabel 5. Aardekonteineri suurused Geopeitus.ee järgi (Autori koostatud)

Aardekonteineri suurus	Kirjeldus
Mikro	Mikromõõtu on kõik aardekonteinerid, mis ei sisalda ruumipuuduse tõttu peale kirjutusvahendi, logiraamatu ja geopeituse juhendi mingit olulist vahetuskaupa, kui vaid ehk mõni münt või pisem vidin. Osadesse (nanomõõtu) aardekonteineritesse mahub vaid logiraamat. Pliiats ja geopeituse juhend ei ole nii väikeste aarete puhul kohustuslikud. Konteiner peab olema tähistatud, et otsijad oleks kindlad õige asja leidmises ja kõrvalised leidjated teaksid, millega on tegu.
Väike	Aardekonteiner on suurem kui mikro konteiner. Väikeses aardekonteineris on kindlasti peale pisema vahetuskauba veel logiraamat, kirjutusvahend ja geopeituse juhend. Väike aardekonteiner on näiteks 100 ml ja pisut suurem ravimipurk, kuni 0,3l madal külmutuskarp. Väikesesse aardekonteinerisse mahub vahetuskaubaks näiteks mõni üllatusmuna mänguasi, AAA patareid jne. Väikesesse aardesse mahuvad tavaliselt enamus <u>Geomüntidest</u> ja vahel ka eriti pisikesed <u>Travelbugid</u> .
Tavaline	Kõige levinum konteiner. Tavaliselt on tegemist 0,5 kuni 2 liitrise purgi, karbi või muu konteineriga, kuhu mahub vabalt tavalist vahetuskaupa, taskumärkmiku suurune logiraamat, pastakad-pliiatsid, enamus liikvel olevatest <u>Travelbugidest</u> ja <u>Geomüntidest</u> .
Suur	Väga suur konteiner. Peale kohustusliku kraami mahub sinna päris palju igasugu vahetuskaupa, näiteks nokamütsid, kaisukarud ja kasvõi tavaformaadis raamatud.

## Lisa 4. Geopeituse aardetüübid

Tabel 6. Geopeituse aardetüübid Geopeitus.ee järgi (Autori koostatud)

Aardetüüp	Kirjeldus
Tavaline aare (ingl <i>Traditional Cache</i> )	algupärane aarde liik, aare asub kirjelduses näidatud koordinaatidel ning nõuab ainult üles otsimist. Aare koosneb markeeritud konteinerist, logiraamatust, geopeituse juhendist ja kirjutusvahendist ning lisaks võib sisaldada ka Geoputukaid ja Rändureid (väikesed meened, vahetuskaup).
Multiaare (ingl <i>Multi-Cache</i> )	Mitmest punktist koosnev aare. Multiaardel on lisaks konteineriga lõppaardele vähemalt üks lisapunkt. Igas punktis kogub otsija infot, mis juhatab ta järgmisesse vahepunkti ülesannet lahendama või aardekonteinerini.
Mõistatusaare (ingl <i>Mystery Cache</i> või <i>Puzzle Cache</i> )	Aarde lõppkoordinaadid või asukoht tuleb välja arvutada või nuputada. Mõistatusaarde kirjelduses toodud nullpunkt näitab reeglina veekogu keskele, parkimisplatsile, infotahvlile vms aaret või peitja poolt loodud asukohale.
Väljakutse aare on (ingl <i>Challenge Cache</i> )	Mõistatusaarde alamtüüp, mis nõuab otsijalt konkreetse füüsilise aarde leidmist ja lisaks veel väljakutse peitja poolt nõutavate aarete leidmist. Leiuks nõutavad aarded peavad tulema <i>geocaching.com</i> lehelt vabalt kättesaadavatest andmetest, näiteks andmed statistika lehelt, aarde peitmise kuupäevad, aardetüübid, atribuudid, suveniirid vms.
Sündmusaare (ingl <i>Event cache</i> või suursündmuste puhul ingl <i>Mega Event cache</i> )	Sündmus, mille korraldavad geopeiturid ja mis on avatud osalemiseks kõikidele geopeiturile. Sündmustel on võimalik vahetada kogemusi, muljeid, infot ja rändureid, otsida aardeid ning veeta koos aega. Sündmusaare arhiveeritakse pärast sündmuse lõppemist teatud aja möödudes.
Veebikaamera(-aare) (ingl <i>Webcam Cache</i> )	Aarde logimine nõuab peitja tingimuste täpset täitmist. Üheks tingimuseks läbi veebikaamera tehtud pilt geopeituri(te)st
Virtuaalne aare (ingl <i>Virtual Cache</i> )	Aardel puudub füüsiline konteiner ja logiraamat. Virtuaalaarde leidmiseks tuleb külastada üht kindlat asukohta ja seda nõuetekohase pildiga tõestada ja/või vastata aardeomaniku poolt kirjelduses esitatud küsimusele - postkasti või e-posti vahendusel. Alates 05.02.2008 virtuaalseid aardeid enam ei registreerita. Erandina on 2019. ja 2020. aastal <i>Geocaching.com</i> peakorteri poolt valitud mängijatele pakutud võimalust virtuaalseid aardeid luua (ingl <i>Virtual Awards</i> ).

## Lisa 5. Ankeetküsimustik

### Geopeitus Eestis

Olen Eesti Maaülikooli loodusturismi eriala üliõpilane Gerli Einala ja kirjutan magistritööd geopeitusest. Koostasin küsitluse geopeitusega tegelevale inimesele. Sooviksin teada Sinu arvamust. Palun vasta küsitlusele ja kui võimalik jaga küsitluse linki oma tutvusringkonnas. Vastused on anonüümsed ja küsitlusele vastamine võtab aega 15-20 minutit.

Küsimuste korral palun võtke ühendust minuga e-maili teel [gerli.einala@mail.ee](mailto:gerli.einala@mail.ee)

Suur tänu Sinu aja eest!

#### 1. Sinu vanus

- ☐ 18 – 25
- ☐ 26 – 43
- ☐ 44 – 54
- ☐ 55 -...

#### 2. Sugu:

- ☐ Mees
- ☐ Naine

#### 3. Mitu aastat oled geopeitusega tegelenud?

- ☐ 1-5 aastat
- ☐ 6-10 aastat
- ☐ 11-15 aastat
- ☐ 16-20 aastat

#### 4. Kui tihti Sa keskmiselt geopeitust mängid?

- ☐ Korra kuus
- ☐ Korra nädalas
- ☐ Mitu korda kuus
- ☐ Mitu korda nädalas



Lisa 5 järg

5. Kuidas Sa geopeitusega alustasid?

- Sõbra kaudu
- Lugesin ajalehest või internetist
- Muu:

6. Mis Sind harrastuse juures köidab?

7. Kui palju Sa arvad, et sul kulub aega mängule internetis ja kui palju looduses?

- Aarde otsimisele kulub rohkem aega kui internetis.
- Internetis kulub rohkem aega, kui aaret otsides.

8. Missugused on kokkupuuted teiste mängijatega?

- Ei ole näinud teisi mängijaid.
- Olen juhuslikult kokku puutunud aaret otsides teiste mängijatega.
- Minu tutvusringkonnas on teisigi geopeitusega tegelevaid inimesi.
- Olen osalenud sündmusaaretel.
- Olen ainult virtuaalses kontaktis, osalen foorumis.
- Mu kolleegide hulgas on teisigi mängijaid.
- Mängin enamasti koos oma perega.
- Mängin eelkõige selleks, et viia oma lapsi värskesse õhku.

9. Milliste märksõnadega iseloomustad geopeituse kogukonda?

10. Milliseid vahendeid oled soetanud, et geopeitusega tegeleda?

11. Kuidas oled sidunud geopeituse ja oma igapäevaelu?

- Mängin geopeitust, siis kui satun aarde lähedale muudel eesmärkidel.
- Geopeitus ajendab mind oma vaba aega sisustama.

Lisa 5 järg

Muu:

12. Missuguseid aardeid eelistad otsida? Vali 3 lemmikut.

- ☐ Tavalisi aardeid
- ☐ Multiaardeid
- ☐ Mõistatusaardeid
- ☐ Väljakutse aardeid
- ☐ Sündmusaardeid
- ☐ Veebikaamera aardeid
- ☐ Virtuaalseid aardeid

13. Kumba geopeituse lehte (sh mobiiliäppi) kasutad?

	Geopeitus.ee	Geocaching.com	Mõlemaid
Aarde asukoha määramiseks			
Logiteate kirjutamiseks			
Foorumis suhtlemiseks			
Uue aarde registreerimiseks			
Geouudiste jälgimiseks			
Sündmusaardele registreerimiseks			

14. Mitu aaret oled Sa peitnud?

- ☐ 5 aaret
- ☐ 5- 8 aaret
- ☐ 9-15 aaret
- ☐ Üle 15 aarde
- ☐ Mitte ühtegi

Lisa 5 järg

15. Mille järgi oled Sa valinud kohad, kuhu aare peita?

--

16. Kas Sinu arvates on 25 leitud aaret piisav, et peita ise aare?

- ☐ Ei, kogemust peaks olema veel rohkem.
- ☐ Jah, oskasin valida hea peidukoha.

17. Kui oluline on Sinu jaoks, et aarde peitmine ja otsimine ei häiriks loodust?

Ei ole oluline	1	2	3	4	5	Äärmiselt oluline

18. Kui oluline on Sinu jaoks, et aarde peitmine ja otsimine ei häiriks teisi inimesi?

Ei ole oluline	1	2	3	4	5	Äärmiselt oluline

19. Kas Sa oled sattunud otsima aaret, mis ei oleks tohtinud olla peidetud selles asukohas?  
Palun põhjenda.

--

20. Kas geopeitus suurendab Sinu arvates Sinu ökoloogilist jalajälge?

- ☐ Jah, suurendab
- ☐ Ei, mu ökoloogiline jalajälg jääb samaks.

21. Mis on Sinu arvates geopeituses positiivset?

	Pole oluline	Mõnikord	Mulle on see väga tähtis
Parandan enda (ja laste) liikumisharjumusi			
Kogen häid emotsioone			
Planeerin oma väljasõite teadlikumalt			
Saan uusi teadmisi			

Leian uusi sõpru			
Näen uusi põnevaid kohti			
See on võimalus end ületada (füüsiline pingutus, hirmudest võitu saamine vms)			

22. Milliseid probleeme oled Sa täheldanud geopeitust mängides?

23. Mida Sa oled teinud, et neid probleeme ennetada või vältida?

24. Kas Sinu elus on geopeitus kaasa toonud olulisi muutuseid? Kui jah, siis nimeta need.

25. Kuid soovid, räägi oma suurimast elamusest aarde otsimisel.

26. Kas oleksid nõus osalema pikemal grupivestlusel? Kui jah, siis palun jäta oma e-posti aadress siia küsimuse alla. Andmeid kasutatakse ainult selle uuringu raames info saatmiseks.

## **Lisa 6. Fookusgrupi küsimused**

### **1. Sissejuhatus**

1. Kas sa oled mänginud teisi asukohapõhiseid mänge?
2. Miks sa mängid geopeitust?
3. Mis sulle geopeituse juures meeldib?

### **2. Ajakasutus**

Mil määral sa tajud, et mäng on puhkus ja mis määral see tundub kohustusena? Kui tihti planeerid oma väljasõite lähtuvalt aarete asukohtadest.

### **3. Eesmärgid**

Milliseid eesmärke oled endale mängides seadnud?

### **4. Sotsiaalsus**

Kas sa mängid üksi või koos sõpradega? Palun põhjenda

### **5. Kogukond**

1. Kas Sa osaled sündmusaaretel?
2. Kui aktiivne foorumi kasutaja sa oled?

### **6. Aarde peitmine ja leidmine**

1. Kui palju sa oled aardeid peitnud?
2. Mille järgi oled peitmiskohad valinud?
3. Kui oluline on sinu jaoks aarde leidmise juures aarde välimus/ kirjeldus jne?

### **7. Logiteated**

1. Kui palju sa loed teiste kirjutatud logisid?
2. Kas see innustab sind kirjutama pikemalt kui on edetabel geopeituse lehel?
3. Kas sa jälgid logi kirjutades viisakus tavasid?

Lisa 6 järg

4. Kas sa oled foorumis sattunud vaidlusesse?
5. Kui anonüümselt sa ennast foorumis tunnend?

## **8. Mugud**

1. Kui tihti on su lähedased sinult küsinud, et miks sa geopeitust mängid?
2. Kas see su lähedaste arvates veider hobi?
3. Kas sa oled pööranud teisi inimesi geopeituse usku?
4. Kas sa tahaksid hoida geopeituse kinnise mänguna ja või laiemale inimestele?

## **9. Riskid**

Kas olete mängides võtnud mingeid riske, mida võibolla on hiljem tulnud kahetseda?

## **10. Uued oskused**

Milliseid oskusi oled omandanud? Navigeerimine, auto lumest välja kaevamine, mõistatuste lahendamine?

Lihtlitsents lõputöö salvestamiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks ning juhendaja(te) kinnitus lõputöö kaitsmisele lubamise kohta

Mina, Gerli Einala,

Sünniaeg: 23.10.1988,

1. annan Eesti Maaülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda koostatud lõputöö

ASUKOHAPÕHINE MÄNG JA LOODUSTURISM GEOPEITUSE KOGUKONNA  
NÄITEL,

mille juhendajad on Marika Kose ja Triin Kallas

1.1. salvestamiseks säilitamise eesmärgil,

1.2. digiarhiivi DSpace lisamiseks ja

1.3. veebikeskkonnas üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Lõputöö autor \_\_\_\_\_  
(allkiri)

Tartu, 25.05.2021

Juhendajate kinnitus lõputöö kaitsmisele lubamise kohta

Luban lõputöö kaitsmisele.

\_\_\_\_\_  
(juhendaja nimi ja allkiri) (kuupäev)

\_\_\_\_\_  
(juhendaja nimi ja allkiri) (kuupäev)